CLASSIFIED

АРРГХЪ!

PARENTAL ADVISORY
ABUSIVE AND
EXPLICIT CONTENT

Представленный материал при недостаточно глубоком анализе может представлять угрозу для здравомыслия и активной гуманистической жизненной позиции.

В текст были специально внедрены опечатки, ошибки и языковые искажения. Их полный перечень представляет собой компактный шифрокод, описывающий смысл человеческого существования и решение некоторых морально-этических парадоксов современной науки.

Часть использованных иллюстраций является творчески переработанными фотографиями, позаимствованными из различных общедоступных источников.

АРРРГХЪ!

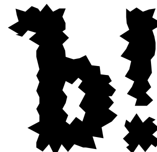
АЛЬТЕРНАТИВНАЯ
РУССКАЯ
РОЛЕВАЯ
РЕДАКЦИЯ
ГОСПОДА
ХРИСТА
Ъ!

ПОЯВЛЕНИЕ АРРРГХЪ! – ПЕРВАЯ ПОБЕДА ВСЕЛЕНСКИХ СИЛ ДОБРА, СВЕТА И ЛЮБВИ В БОРЬБЕ ПРОТИВ САТАНОРОЛЕВИЗМА!

АРРРГХЪ! –ПРОБОИНА В ИНФЕРНАЛЬНЫХ БАРЬЕРАХ НАД РУ-РПГ-НЕТОМ!!!



ВДОХНОВЕНИЕ, ДАРОВАННОЕ СВЕТОМ!



АРРРГХЪ! ЗАРЯЖЕНА ЛУЧОМ ВСЕЛЕНСКОЙ ЛЮБВИ!

(РАСПЕЧАТКА АРРРГХЪ! ОБЛАДАЕТ ВСЕМИ СВОЙСТВАМИ ЗАЩИТНОГО ОБЕРЕГА)

DICELORDS.NAROD.RU

МОСКВА • САНКТЪ-ПЕТЕРБУРГЪ

2006.

СОДЕРЖАНИЕ

Что такое АРРРГХЪ!? . . . 3

Конфликт Изначальный:
Свет Вселенской Любви против происков галактического Кагала! . . . 3

Механика Игры . . . 4

Характеристики Персонажа . . . 4

Биография персонажа . . . 5

Искра Человечности Сакральные тайны Огня Вселенской Любви . . . 6

Снаряжение: Только предупреждённые истинно вооружены! . . . 8

БОЙНЯ: Кровавое месиво в извращённом аду! . . . 8

Астральное мозгопролитие: Малой кровью на чужой территории! . . . 10

Рука судьбы – Помоги себе сам! . . . 11

Бескрайняя Тьма внешнего мира:
Ужасные откровения ближнего космоса! . . . 11

Кагалодемоны: Зловещие тайны мёртвого Юггота! . . . 16

Тёмные Мира Сего: Пучины некрополитического молоха! . . . 23

Оружие Света . . . 31

Оружие ближнего боя: Священный клинок демоноборца! . . . 31

Стрелковое оружие . . . 32

Броня . . . 34

Ведические рецепты:
Подлинная научная биохимия в помощь Носителям Света! . . . 34

Артефакты працивилизаций:
Секреты тайного знания на службе Истинного Света Вселенской Любви! . 36

Магия и оккультизм – Адосатаноидное Зло не пройдет! . . . 38

Гнусная паутина инфернальной лжи! Демонические происки
кагалоэмиссаров – пути обмана! . . . 38

Стань лучше! Обрети силы для борьбы с Тьмой! . . . 39

ЧТО ТАКОЕ АРРРГХЪ!?

Сейчас ты читаешь Первую Вселенскую Манифестацию Истинно Светлой Ролевой Игры, созданной Людьми и для Людей! Только если ты Человек по Духу – чтение этого текста не обожжёт твой мозг безжалостным пламенем Света, но лишь укрепит его и придаст сил для борьбы с адоинфернальными проявлениями гадосатаноидов!

Первые ролевые игры, появившиеся десятилетия назад, были проекцией Сурового Нордического Язычества на наш мир и повествовали о Подземельях и Драконах, в иносказательной форме передавая суть извечной борьбы Льда и Пламени, но за прошедшие годы даже они были извращены и искажены Тёмными Силами!

Популяризация кровавых и вечноголодных упырей и вурдалаков, этих мерзких человекоядных кровососов, заказанная и оплаченная безвольными марионетками Вселенского Кагала, отвратила Людей от Истинного Света. Строя свои мерзкие козни, ликующие полчища инферноидов не стесняются выводить себя в этих играх под видом организаций и институтов, открыто признавая свою цель построить Новый Мировой Порядок, порядок Тьмы, Крови и Погибели и расходясь массовым тиражом по всему миру на грязные доллары врагов всего Прогрессивного Человечества! Юные игроки уже с детства приучаются быть частью этого нового порядка, слугами сатаномагических инферноидов, низводятся до состояния прирученных животных, для которых служба Тьме становится чем-то привычным и давно знакомым по фильмам, книгам и играм. Дутая псевдо-популярность демона-растлителя Гарри Потера, противного любому умному человеку мегарекламного некроролика «Ночного Дозора», масонская провокация «Код да Винчи», а также премьера фильма «ОМЕН», цинично назначенная на 6.06.06 – все это свидетельствует о том, что в нашем, казалось бы, здоровом, на первый взгляд, обществе существует и развивается огромный, искусственно вызванный, интерес к миру черных сил, который населен вампирами, колдунами, пидарасами, ведьмами, масонами, русофобами и прочей нечистью.

Доходит уже до того, что силам Зла и Тьмы начинают подыскивать какие-то оправдания и обоснования для их деятельности, стараясь вызвать сочувствие их мерзостным поступкам, что является вреднейшей идеологической диверсией, нацеленной на разрушение морально-нравственной чистоты и целостности рассудка нормальных людей и всего прогрессивного человечества.

АРРРГХЪ! – мощнейший удар по прогнившим концепциям сатаноролевизма в России и первая Истинно Светлая Ролевая Игра для Настоящих Людей, зрящих Свет Истины на русском языке!

В простой и понятной форме игры, разъясняется путь Человека в его постижении Света. Ведущий Сюжета сопровождает персонажей игроков по заранее написанному сценарию некоего глобального заговора Инфернальных Сил Тьмы, реагируя на заявки игроков на действия и описывая на словах реакцию окружающего мира и новые козни подлежащих безжалостному уничтожению и изгнанию сатаноидов.

Для игры вам понадобятся обеспечивающие элемент случайности несколько обычных игральных кубиков, Ведущий Сюжета, на котором лежит ответственность за сценарий, происки коварных врагов и описания окружающего персонажей игроков мира, и два-три единомышленника, которые и будут постигать Вселенский Свет Любви через игру.

КОНФЛИКТ ИЗНАЧАЛЬНЫЙ: СВЕТ ВСЕЛЕНСКОЙ ЛЮБВИ ПРОТИВ ПРОИСКОВ ГАЛАКТИЧЕСКОГО КАГАЛА!

Развитие жизни во Вселенной идёт под влиянием двух сил – созидательной и дегенератоидной. Примитивные звероиды на миллионах миров, попадая под влияние Сил, стремительно эволюционируют, превращаясь в высшую, человеческую, форму жизни, или же, если дегенеративные происки Кагала одержат верх, стремительно вырождаются в демоноупырей-недочеловеков, во всём послушных зловещей воле засевших в недрах исполинских чёрных дыр верховных демонов Тьмы.

Падшие миры, эти омерзительные, белесо-бурые, шары, оскверняющие звёздные системы, покрыты океаном колышущейся органослизи. В мерзкой субстанции, пожирая друг друга, копошатся выродившиеся дегенератоидные останки тех, чья искра Человеческого Огня, когда-то доверенная им Вселенским Светом, угасла навсегда. Из этого смердящего океана кровавой трупослизи тут и там возвышаются покрытые ржавчиной и обагрённые жертвенной кровью зловещие техноартефакты, созданные в эпоху расцвета Интеллекта, и сохранённые лишь с одной целью – нести смерть и разрушение всё дальше и дальше по галактике, способствуя выполнению планов демонического Кагала.

Дегенератоидная натура кагалодемонов требует постоянного притока чистой незапятнанной Человеческой Крови, с какой целью они открывают порталы, искажая и извращая сам Космос, в бесконечном поиске Жизни.

Но не следует думать, что эта мощь будет обрушена в честном и открытом бою! Нет! Всё гораздо хуже. Зло никогда не приходит прямым путём. Первыми падут слабые духом, которые станут послушными марионетками, проводниками зла в мир. За ними придут те, что готовят пути для вторжения Инферно на земли Человечества. И лишь тогда, когда противостоящие им будут ослаблены, и между ними в полной мере вырастут семена раздора – только тогда Тьма мутной волной обрушится на разобщённых людей, беспомощных, словно агнцы, увлекаемые в пучину сторуким спрутом!

АРРРГХЪ! в скрытой, подаваемой намёками, форме содержит Пророчество о грядущих испытаниях и сакральную ведическую информацию о том, как противодействовать Злу. Внимательное изучение этого шифрокодированного текста приблизит вас к Свету и увеличит искру Человеческого Огня.



МЕХАНИКА ИГРЫ

Для ведения игры требуются Персонажи, созданные в кодифицированной форме математических абстракций, создание и созерцание которых меняет восприимчивость Человека к Свету.

Стоит помнить, что символ действия – всё равно есть действие, а потому, духовное и умственное совершенствование персонажей в игре ведёт и к совершенствованию игроков в реальном мире. Но только упорядоченная кодифицирующая структура обладает свойствами матричнокодирующего микроэгрегора. Таковой структурой в данном случае является система взаимодействия характеристик персонажа с обеспечивающими случайный элемент игральными костями.

Характеристики обычно принимают значение от 0 до 12, но в случаях специализации могут достигать и более высоких значений, до 17 включительно. Пример специализации – стрельба (дробовик), Просветление (астрал). Для всего, кроме области специализации, характеристика по-прежнему равна 12. Бросок считается успешным, если на кубике выпало не больше чем, чем Характеристика. Критически успешным бросок считается, если выпало меньше трети характеристики, эффект такого броска всегда сильнее обычного.

Бросок на выполнение персонажем игрока какого-либо действия вовлекает в себя от 1 до 7 кубиков в зависимости от сложности поставленной задачи.

1 кубик – простая задача, что-то, что может не получиться только у начинающего, например, раздавить беспомощного инфернального выползня, плавающего в луже собственной слизи.

2 кубика – простое действие, вроде выстрела в упор в оскаленную пасть демона.

3 кубика – сложное действие – догнать убегающего слугу тьмы в толпе, попасть в активно отстреливающегося противника.

4 кубика – очень сложное действие, рискованный акробатический трюк.

5 кубиков – подвиг – например рискованный акробатический трюк под пулями, на поле боя, отстреливаясь от наседающих киберсатаноидов..

6 кубиков – доступный только истинно узрившим Свет Истины подвиг – например, выбить глаз клешнерукому хитиноциклопу-слоновампироиду с расстояния в полтора километра.

7 кубиков – невероятный подвиг, попытка порвать голыми руками киборгизированного механоинферноида.



ХАРАКТЕРИСТИКИ ПЕРСОНАЖА

Ниже приведён лишь краткий список наиболее часто употребимых в игре Характеристик. Если ваш Ведущий придумал сюжет, требующий наличия дополнительных Характеристик – он волен вводить их так, как сочтёт нужным, если это идёт на пользу сюжету.

В скобках приводится базовое значение Характеристики, имеющееся по умолчанию.

Некоторые Характеристики на самом деле представляют целый набор характеристик, собранных под одним названием; такие характеристики называются разветвленными.

Сила (5) – грубая физическая сила. Позволяет переносить тяжести, ломать кости и выбивать зубы. Значение 7+ (то есть, 7 и выше) добавляет 1к6 (то есть, 1 кубик) к наносимому вреду.

Здоровье (5) – здоровье персонажа, сопротивляемость инфернальным ядам, общая воля к жизни, численное выражение стойкости к повреждениям. Эта характеристика имеет два значения: максимальное и текущее. Изначально они равны. Все проверки делаются относительно текущего значения. Когда герой получает повреждения, они применяются к текущему значению Здоровья. Здоровье постепенно восстанавливается до максимального значения естественным или искусственным путем. Когда герой развивается с получением опыта, повышается и максимальное, и текущее значение Здоровья – на одну и ту же величину.

Ловкость (5) – способность бегать, прыгать, кувыркаться, метать гранаты, группироваться при падении и уворачиваться от инфернальных сфероплазмоидов.

Решительность (5) – способность быстро действовать в экстремальной ситуации. Влияет на инициативу (порядок действий).

Уверенность (5) – сопротивляемость инфернальному зомбированию, самоконтроль. Как и Здоровье, эта характеристика имеет два значения: максимальное и текущее. Изначально они равны. Все проверки делаются относительно текущего значения. Когда герой получает ментальные повреждения, они применяются к текущему значению Уверенности. Уверенность постепенно восстанавливается до максимального значения естественным или искусственным путем. Когда герой развивается с получением опыта, повышается и максимальное, и текущее значение Уверенности – на одну и ту же величину.

Интеллект (5) – общие умственные способности, умение быстро и решительно сообразить какую-то хитрость, понять что-либо.

Наблюдательность (5) – умение замечать крадущихся во тьме труподемонов и просто обращать внимание на всевозможные мелочи.

Маскировка (5) – способность красться в ночи и просто прятаться от чужих глаз. Специализации – по местности и условиям (например, город, джунгли и т.п.).

Общение (5) – умение общаться с людьми: производить благоприятное впечатление, убеждать в своей правоте, нести свет истины и так далее.

Удача (3) – благоволение Света, везение – нужнейшие качества в противостоянии с миром, который пытаются постепенно подчинить своей воле гадосатаноиды. Как и Здоровье или Уверенность, Удача имеет два значения: максимальное и текущее. Герой может использовать свою Удачу для того,

чтобы улучшить положение дел в свою пользу (об этом будет подробнее рассказано далее). Когда герой развивается с получением опыта, повышается и максимальное, и текущее значение Удачи – на одну и ту же величину.

Драка (5) – мордобой всеми доступными средствами, в том числе – с использованием оружия ближнего боя (как правило, импровизированного, то есть первого, попавшегося под руку). Значение 7+ добавляет 1к6 к наносимому вреду.

Боевые искусства (нет; разв.) – специфические разновидности навыков ближнего боя, практически всегда дают какие-то особые возможности. В общем случае, если вы просто бьете кого-то тем, что попадется под руку, используется Драка, а если вы хотите сделать что-то особенное, например бросок, захват, или ломающий позвоночник цели силовой приём, скорее всего, для этого вам может потребоваться знание боевых искусств. Значение 7+ добавляет 1к6 к наносимому вреду.

Стрельба (5) – стрельба из обычного оружия (дробовики, пистолеты, винтовки и так далее). Специализации – конкретная модель (или семейство) оружия.

Вождение (3) – умение управлять обычным наземным транспортом: автомобилем, мотоциклом и т.п.

Первая помощь (3) – умение оказывать первую медицинскую помощь. Достаточно, чтобы товарищ не умер прямо сейчас, но для всего остального рекомендуется обратиться к квалифицированному специалисту.

Медицина (нет, разв.) Навык лечения ранений в условиях оборудованного госпиталя.

Ремонт (нет; разв.) – навык ремонта и профилактического обслуживания техники. Ветвление – по характеру устройств (механика, электроника…). Специализация – по типу техники (автомобили, ручное оружие…).

Наука (нет, разв.) – познания в сложных науках, необходимые для того, чтобы грамотно сформулировать какую-то проблему для тех, кто займётся её непосредственным решением, понять, какой именно оккультный ритуал происходил на данном месте или где искать схрон с магнитовакуумной виманой первоцивилизаций.

Ветвление – по наукам (История, Археология, Оккультизм)

Специализация – по конкретным областям знаний (история империи инков, археология скандинавских цивилизаций, оккультные тайны третьего рейха…)

Просветление (нет, но крайне желательно) общая близость человека к Свету. Знание истинной природы вещей и возможность обращаться к Свету за помощью. От степени Просветлённости зависит доступность методик использования Искры Человеческого Огня.

БИОГРАФИЯ ПЕРСОНАЖА

Прежде чем столкнуться с некроинфернальными полчищами, персонаж где-то жил, чему-то учился и кем-то работал. Разумеется, столкновение с инферноидами полностью изменило его жизнь, но у персонажа остались, как минимум, те навыки, которые он успел приобрести до этого. Помимо этого персонаж получает связи с какими-то надёжными друзьями, которые смогут помочь в случае чего.

Ниже приведены некоторые возможные шаблоны с подробным списком того, какие именно дополнительные навыки и контакты получает персонаж с данной биографией. Каждый навык, упомянутый в шаблоне персонажа, даёт +3 к базовому значению.

Помимо этого есть возможность свободно распределить 12 очков так, как хочется игроку, добавив их к имеющимся умениям, или взяв новые. При этом помните, что каждое профессиональное (7+) значение влечёт за собой известность в сопутствующих кругах, а экспертное (12+) – даёт связи с теми людьми, работая вместе с которыми персонаж приобрёл такое значение характеристики. Так, стрелок с навыком 12 скорее всего где-то продолжительное время воевал, или участвовал в соревнованиях государственного уровня. Просто так, без сюжетного обоснования, высокие значения характеристик не допускаются.

Вы при желании можете легко добавить в игру новые шаблоны персонажей – для этого достаточно тщательно продумать, как подобный герой может столкнуться со Злом. После этого выберите 5 Характеристик, важных для персонажа, и определите сферу его контактов.

Активист молодёжной партии



Молодой, напористый, уверенный в себе, всегда готовый постоять за себя и товарищей словом и делом, настоящий пример для подражания в деле организованной борьбы за лучшее будущее. В какой-то момент он понял, что молодёжные активисты, которые действительно стараются чего-то достичь, встречаются с организованным сопротивлением. В попытках узнать, кто же противодействует представителям прогрессивного человечества, он и узнал настоящую Истину.

Сила, Здоровье, Решительность, Общение, Драка

Связи: молодёжная банда

Врач



Обычная работа в городском морге, казалось бы, тихая и спокойная, внезапно может оказаться связана с самыми зловещими происшествиями, и привести к познанию самых шокирующих тайн. И некоторые из них не прочь подзакусить чересчур любопытными паталогоанатомами!

Интеллект, Наблюдательность, Первая помощь, Медицина (хирургия), Медицина (фармакология)

Связи: персонал больницы

Ветеран

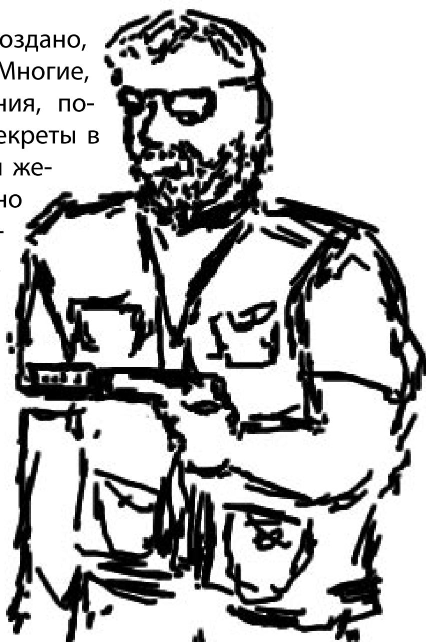


Ему не надо рассказывать, что в мире есть чертовщина и происки труподемонов. Он был там. Он видел правду. Он может рассказать, как мёртвые птицы слетаются на поле боя закусить ранеными, разрывая их тела своими алмазными клювами. И он расскажет это. Тихо. Этой ночью. Своему лучшему другу. Автомату Калашникова.

Здоровье, Решительность, Наблюдательность, Маскировка, Стрельба (автомат)

Связи: ветеранская организация

Изобретатель



Человечество создано, чтобы быть лучше. Многие, достигнув просветления, постигают вселенские секреты в виде снов-озарений и желания творить. Но рано или поздно к по-настоящему талантливым людям придут те, кто следят за развитием человечества, всеми силами стараясь его замедлить...

Интеллект, Наблюдательность, Механика, Электроника, Просветление

Связи: мастерская

Спортсмен



В любом спорте, если это настоящий спорт, заложено совершенствование не только телесное, но и духовное. Искра человеческого огня, однажды разожжённая упорными тренировками, уже вряд ли угаснет, и будет разгораться всё ярче, делая своего обладателя лучше. Но когда на её свет явятся и те, другие, кто хотят получить её для себя… окажется ли сил и таланта одного человека достаточно, чтобы сохранить её?

Сила, Здоровье, Ловкость, Решительность, Боевые искусства

Связи: спортклуб

Студент



Этот хлипкий очкарик не станет похожим на бойца, даже если дать ему в руки самый лучший автомат, но его настоящее оружие – знания. Он постиг истину среди пыльных полок архивов, по крупицам собрав образ врага из обрывков замалчиваемой информации. Теперь он знает, как выглядит враг, и догадывается, где его уязвимые места. Но сможет ли он хоть что-то поделать… в одиночку?

Интеллект, Уверенность, Наблюдательность, Наука (указать специализацию), Просветление

Связи: научное сообщество

Таксист



Таксисты – это особый мир, микрокосм. Они так или иначе связаны с городом большую часть своей жизни. Они знают его так, как никто другой. И кому, как не им, знать, что помимо повседневной жизни есть ещё и та, другая…

Решительность, Уверенность, Вождение (автомобиль), Ремонт (автомобиль), Общение

Связи: автопарк

Искра человечности Сакральные тайны огня вселенской любви

Постижение Искры, как было описано в иносказательной форме знаменитым писателем-философом Крапивиным, даёт Человеку силу одерживать верх над происками зловещих Инферноидов. Наполненный Светом резиновый мячик может стать для инферноидов страшнее самого современного оружия… если то, конечно, является всего лишь мёртвым куском железа, над которым не проводились должные воздействия.

Постижение Света в значительной степени затруднено происками демоноидов и слишком большой ценой ошибки. И если первые стадии Посвящения можно постичь в сравнительной безопасности, то каждая последующая привлекает всё большее количество жадных до Света вампиродегенератоидов, стремящихся продлить своё существование за счёт чистой крови Человека Светоносного.

Факт наличия у персонажа характеристики Просветления даёт возможность выбора одной из описанных ниже Дисциплин, профессиональный уровень Просветления даёт возможность выбрать вторую, а истинно Посвящённые могут выбрать и третью.

Каждый уровень Просветления (Начальный (до 7 включительно) – Профессиональный (до 12 включительно) – Экспертный (12+)) даёт –1к6 к модификаторам обнаружения Просветлённого методами астрального или экстрасенсорного поиска, значительно упрощая последний.

Помните, что Истинный Огонь пылает ярко… но будете ли вы рады тем, кто явится на Свет?



Астральное путешествие

Вещее сновидение (общеинформативное): 1к6
Поиск в информационном поле Земли (нахождение факта, сакральной информации, ведического рецепта): 2к6
Бестелесное путешествие: 3к6
Оружие астральной атаки: 3к6
Астральный щит: 3к6
Псевдотелесная материализация астральной формы: 4к6

Биоэнергетика

Исцелить болезнь: 1-4к6 (насморк – простуда – воспаление лёгких – рак лёгких)
Исцелить отравление: 1к6 и выше в зависимости от яда (органика – металл – радиация – инферноплазма)
Регенерация перелома: 3к6 (позволяет восстановить последствия неправильного лечения одного серьезного ранения)
Биоэнергетический стазис (замедление жизненных процессов почти до нуля, пища, вода и воздух не требуются, нет кровотечения, организм по-прежнему повреждается внешними воздействиями): 3к6
Регенерация тканей: 4к6 (ускоренное заживление ранений – по 1к6 единиц Здоровья в час; складывается с другими методами лечения, в том числе ведическими)
Регенерация конечности: 5к6
Примечание: Для корректного применения биоэнергетических методов лечения требуются соответствующие медицинские познания.

Контроль материи

Чистка: 1к6 (убрать пыль, нагар, накипь)
Правка: 2к6 (заточка режущей поверхности, обработка повреждений, гравировка рун, мелкий ремонт)
Восстановление: 3к6 (ремонт значительных повреждений, при условии наличия большей части уничтоженного объекта, сборка чего-либо из готовых компонентов)
Создание (небольшого предмета): 4к6 (позволяет создавать метательные ножи и боеприпасы, черпая энергию и материю напрямую в окружающем пространстве, более крупные предметы получают модификатор до +3к6 включительно, см. ниже), могут потребоваться инженерные и научные познания.

Телекинез

Сдвинуть объект (подтащить к себе ключи от камеры со стола): 1к6
Точные манипуляции (открыть простой замок без ключа): 2к6
Силовой прыжок (позволяет подпрыгнуть с места на высоту до 10 метров) 2к6
Силовой захват/бросок (атаковать без помощи рук): 3к6
Левитация 3к6 (позволяет парить в воздухе, перемещаясь со скоростью, сопоставимой со скоростью бега)
Силовой выстрел (разгон мелкого объекта, например гайки или гвоздя до скорости пули): 4к6 (повреждения – 2к6)
Силовой щит (отклонить или замедлить пулю, метательный предмет, часть взрывной волны): 4к6 (при успехе позволяет полностью избежать повреждений от одной атаки в этом раунде; на поддержание силового щита в течение всего раунда герой тратит 1 единицу Уверенности)
Ударная волна (эквивалент фугасной гранаты): 5к6

Телепатия

Послать мысль: 1к6
Внушить эмоцию (например страх, ярость или отвращение): 2к6
Внушить мысль: 3к6
Ментальный щит: (1-6)к6 (Необходимо выбрать сложность броска на постановку щита. При провале постановки щита герой теряет 1 единицу Уверенности. При успехе – любой пытающийся провести телепатическое воздействие должен предварительно пройти проверку на Уверенность (для кадавродемонических тварей – Гнусность) с той же сложностью. Если не получилось – щит преодолеть не удалось. Эффект длится до тех пор, пока щит не будет «пробит»; автоматически заканчивается через 10-15 минут в зависимости от ситуации.)
Контроль частичный (чтение памяти, мелкие нарушения моторики, поражение органов чувств): 4к6
Контроль полный: 5к6

Термокинез

Нагрев – 1к6 за 100 градусов, + модификаторы за размер и защиту объекта
Охлаждение 1к6 за 25 градусов, + модификаторы за размер и защиту объекта

Экстрасенсорика

Почувствовать инферноидов: – 1к6
Выследить инферноида: 2к6
Выследить человека: 3к6
Заглянуть за стену: 2к6
Заглянуть через толщу земли: 3к6

Электрокинез

Стереть информацию (полностью стирает информацию с магнитных носителей при контакте): 1к6

Поставить помехи (заглушает радио, искажает работу сложных устройств, завешивает компьютеры): 2к6

Прочитать информацию (машинная телепатия – возможности человеческого мозга используются для интерпретации и постижения записанной или проходящей информации): 3к6

Изменить информацию (машинное телепатопрограммирование, прямая работа с компьютером, минуя интерфейс) 4к6.

Шоковый разряд (поражающие характеристики сводятся к мощному болевому воздействию): 4к6.

Электроплазменный разряд (поражающие характеристики сопоставимы с шаровой молнией): 5к6

Модификаторы:

Дистанция: от +1 до +4к6, в зависимости от расстояния (километры – сотни – тысячи – миллионы)

Объект защищён магически: от +1к6 до +3к6

Помехи от блокирующих объектов (большое количество людей и их эмоции, пронизанная энергетическими потоками толща земли, металлическая арматура, изолирующая прослойка из фольги, слой активно противодействующих телепатоидных слизней): от +1к6 до +3к6

Большой и/или тяжёлый объект при физическом воздействии: от +1 до +3к6

Количество одновременно изменяемых объектов: +1к6 за каждые 3 объекта

Концентрация: -1к6 от сложности. Требует полного раунда. Воздействие осуществляется только в следующий раунд. Сбивается любым попаданием.

Рунный посох: –1к6 от сложности.

Воздействие проводится в священном месте Силы: –1к6 от сложности.

СНАРЯЖЕНИЕ: ТОЛЬКО ПРЕДУПРЕЖДЁННЫЕ ИСТИННО ВООРУЖЕНЫ!

Финальным штрихом создания персонажа будет выбор снаряжения, с которым ваши герои вступят на путь Воина Добра. Отнеситесь к этому вопросу вдумчиво: ведь всего через несколько минут герой окажется один на один со Злом. Подбирая снаряжение, помните, что незаконное владение оружием – уголовно наказуемое преступление. Коварные враги человечества, некроинфернальные прислужники Галактического Кагала, могут использовать против вас силу закона. Коррумпированным органам правопорядка может оказаться очень трудно объяснить, кто здесь настоящий преступник, а кто – самоотверженный борец с гнидосатаноидами. Обладая оружием, необходимым для войны с Тьмой, соблюдайте хотя бы элементарные правила конспирации. Не давайте Врагу расправиться с вами чужими руками. Помните о том, что даже охотничье оружие можно хранить и переносить только в разряженном виде, в чехле. Боевое оружие в легальном обращении не водится; храня его, вы уже нарушаете уголовный кодекс.

Подберите 4 предмета из следующего списка:

• боевой нож
• топор
• пистолет ТТ или ПМ, 3 магазина
• автомат Калашникова, 3 магазина
• охотничье ружье или карабин Сайга, коробка на 30 патронов или 3 магазина
• ватник или косуха (по защите эквивалентны легкому бронежилету, но более тяжелые и неудобные)
• мобильный телефон
• автомобиль
• съемная квартира или любое другое место, где вы не зарегистрированы, но можете спокойно и комфортно провести несколько дней и ночей
• 100 грязных долларов
• 3.000 русских рублей
• походный туристический комплект: рюкзак, палатка, котелок и прочие принадлежности (туристический топорик в качестве оружия малопригоден)
• набор слесарных инструментов (при наличии должного умения пригоден для вскрытия замков без ключей, а также изготовления и доводки некоторых необходимых в борьбе со злом запчастей)
• ноутбук с выходом в Интернет
• одна доза специального средства, приготовленного по ведическому рецепту

БОЙНЯ: КРОВАВОЕ МЕСИВО В ИЗВРАЩЁННОМ АДУ!

Бой в игре достаточно прост и схематичен. Задача точного отображения мельчайших нюансов применения оружия в зависимости от его боеприпаса, калибра, эргономики и множества прочих факторов в данном случае не ставится, да и не ставилась. Основой АРРРГХЪ! в первую очередь является сюжетно-идеологическая составляющая, и потому разбитый на двухсекундные раунды бой сводится к следующим шагам:

Первый раунд. Совершается бросок 3к6. Все, у кого выпало больше Решительности, в этот раунд не действуют вообще, пытаясь понять, что же произошло. Выкинувшие критический успех действуют раньше тех, кто выкинул простой успех. Действия рассматриваются в зависимости от характеристики Решительности – те, у кого она выше, подают свои заявки позже, и, таким образом, действуют, зная заявки тех, кто идёт перед ними, и могут соответствующим образом подкорректировать свою линию поведения.

Последующие раунды. Действия осуществляются параллельно, заявки подаются в порядке возрастания Решительности.

Для организации засад используется **Маскировка**. Маскируясь, герой выбирает тщательность, с которой он это делает – соответственно назначая сложность броска в кубиках, от 1к6 до 6к6. При провале спрятаться не удалось. При успехе для обнаружения спрятавшегося необходимо пройти проверку на Наблюдательность с той же сложностью, с которой делалась проверка на Маскировку. Если маскировавшихся было несколько, учитывается самая простая маскировка (один недотепа может легко демаскировать своих товарищей). При засаде в первом раунде боя действуют только нападающие и те из их противников, кто прошел проверку на Наблюдательность. Действия упорядочиваются по обычным правилам.

Попадание по цели:

В ближнем бою используется бросок – 2к6.

На расстоянии от 5 метров до эффективной дальности стрельбы – 3к6

На расстоянии выше эффективной, но меньше предельной дальности – 4к6.

Стрельба на бегу +1к6 к сложности

Цель видна лишь частично, например, только по грудь, или частично скрыта стеной – ещё +1к6

Стрельба с «не той» руки +1к6

Цель на открытой местности, прятаться некуда – попасть проще на 1к6.

Стрельба осуществляется с подготовленной позиции, сошек, станка – ещё на 1к6 проще.

Если выпадает меньше характеристики – попадание успешно, проводится проверка на повреждения, в размере атакующего рейтинга оружия. Итог вычитается из характеристики Здоровья персонажа.

Вместо атаки можно также **уклоняться**. Это действие совершается от ловкости и повышает сложность попадания по персонажу на 1к6 для всех, кто действует позже него. При этом персонаж не может совершать какую-либо атаку, поскольку его внимание целиком поглощено уходом от ударов в ближнем бою или движении «маятником», затрудняющим попадание из стрелкового оружия. Персонаж по успешному броску на Ловкость (против сложности 3к6) может сочетать уклонение с передвижением в ту сторону, куда ему хочется.

Невозможно заявлять уклонение в тех случаях, когда уклоняющийся не подозревает об атаке. Также нельзя уклоняться от перекрестного огня, когда по цели стреляют с нескольких достаточно отличающихся друг от друга направлений. Применяйте свой здравый смысл: если жертва валяется на грязном бетоне, и её топчет ногами возбуждённая толпа гопников-деградантов, она, конечно же, не может уклоняться.



Также допускается **прицеливание**. Это действие упрощает попадание на 1к6 при условии траты раунда только на то, чтобы сконцентрироваться, задержать дыхание, и пла-а-а-авно потянуть спусковой крючок. Выстрел осуществляется в следующий раунд. Если цель активно уклоняется, то прицельная стрельба по ней невозможна.

Атака по конкретной **точке** цели, например по слабо защищённым частям тела или по колёсам машины, усложняет попадание на 1к6. При этом стоит помнить, что попадание в голову для людей увеличивает нанесённый урон на 1к6.

Мастера боевых искусств могут использовать **специальные приёмы**:

Обезоруживание: сложность 3к6.

Обездвиживающий захват: 3к6, для того, чтобы освободиться – бросок на Силу против 3к6, в случае критического успеха проводившего захват – 4к6.

Бросок: 3к6, удар о землю ломает кости и выбивает дух, нанося 1к6 вреда, в случае Боевых Искусств 7 и выше – 2к6 вреда. Ошарашенный ударом противник пропускает следующий раунд, попасть по нему становится на 1к6 проще.

Броня защищает от получаемых повреждений по следующему принципу: при броске на повреждения отбрасываются все кубики, на которых выпало не меньше **рейтинга брони**. Рейтинг брони по понятным причинам варьируется от 6 до 2, чем меньше, тем лучше. Брони с рейтингом 1 не бывает ни при каких условиях, такой защиты нельзя достичь даже ведическим или магическим воздействием. Броня с рейтингом 7 (и больше) является абсолютно бесполезной; считайте, что ее нет. Помните о том, что броня с рейтингом 5 – это на самом деле уже достаточно неплохо.

Здоровье. Каждое успешное попадание уменьшает здоровье. Рано или поздно оно уменьшится до нуля – и тогда персонаж потеряет сознание. После этого по нему на 1к6 легче попасть.

Если персонаж был **ранен** с применение оружия, холодного или огнестрельного, или любых других нацеленных на убийство методов, он теряет ещё по 1 здоровья каждую минуту. Чтобы остановить эту потерю здоровья требуется **перевязка**. Она совершается броском 3к6 на Первую Помощь. Без медицинского ухода, просто при наличии пищи и воды, персонаж восстанавливает 1 здоровья в сутки, но не избавляется от негативных последствий переломов и тяжёлых ранений, они требуют лечения в стационаре.

Если из персонажа просто **«выбит дух»** с применением рук, ног, дубинок и так далее – он восстанавливает по 1 Здоровья каждую минуту и придёт в себя, как только значение Здоровья станет выше нуля.

Излечение переломов, отравлений, бактериологических и прочих серьёзных поражений осуществляется броском 3к6 на соответствующую отрасль Медицины (хирургия, фармакология, и т.д.). Также для этого может использоваться биоэнергетика. При этом требуется больничный режим и соответствующее медицинское оборудование и препараты. В этом случае, пациент встанет на ноги в срок от двух недель

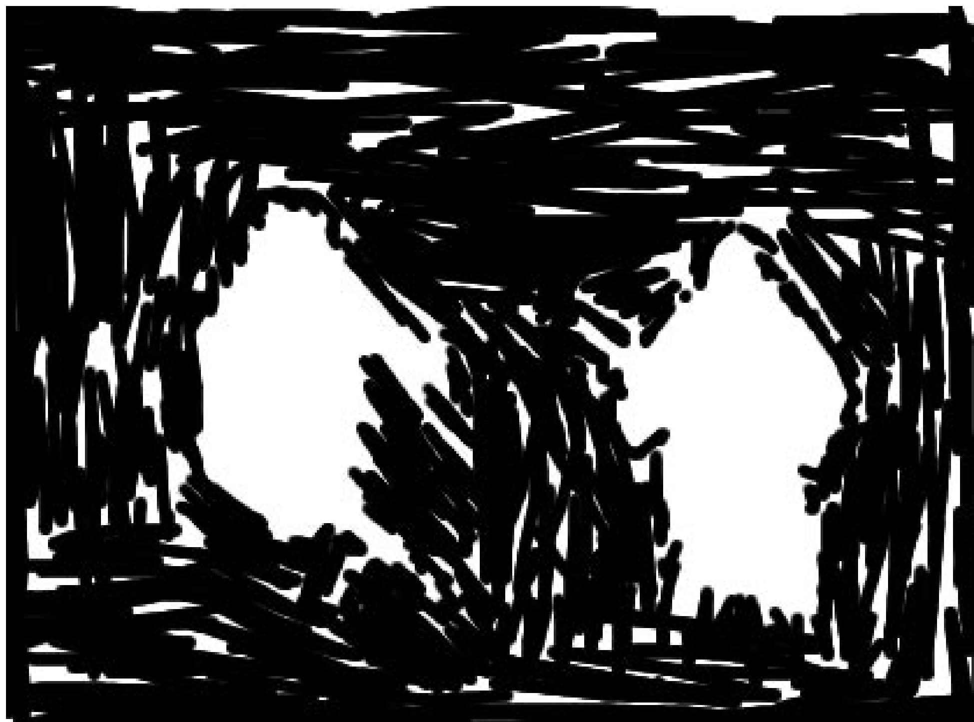
до месяца, в зависимости от тяжести ранений. (Да, это нереалистично, но идёт на пользу развитию сюжета)

В том случае, если достигнуто **полное отрицательное Здоровье** (например, -12 при характеристике Здоровья 12), персонаж умирает.

В некоторых случаях герои могут подвергнуться ментальному воздействию, способному повредить их разум. В таком случае они теряют определенное количество единиц Уверенности. Герой, полностью лишившийся Уверенности, считается безумным и переходит под управление сил демонического Кагала. В «обычной», то есть, напряженной обстановке Уверенность восстанавливается по 1 единице всякий раз после крепкого, здорового сна. Отдых в спокойной обстановке – например, в тихой деревушке вдали от большого города – восстанавливает по 1 единице Уверенности в час. Тяжелые ментальные травмы могут привести к неврозам и психозам, которые необходимо лечить отдельно.

Астральное мозгопролитие: малой кровью на чужой территории!

Каждый Просветленный, отправляясь в мыслепространство, может взять с собой в далекий путь товарищей, погруженных в гипнотический или обычный сон. Помните о том, что Враг также легко действует в астрале, как и в реальном мире, и обладает богатым опытом войны мысленных энергий. Необходимо заготовить для всех участников путешествия оружие и защиту – информационные копии соответствующих предметов из реального мира. Изготовление такой копии – кропотливый и напряженный процесс, требующий медитации и умелого манипулирования энергией. Просветленный должен потратить от нескольких минут до часа, в зависимости от конструктивной и информационной сложности предмета (простой нож – две минуты, простой бронежилет – порядка пятнадцати минут, пистолет – порядка двадцати минут, рунический вибронож – сорок минут, панцирный голем – час). Требуется бросок на Просветление со сложностью 3к6. Каждая безуспешная попытка построения информационной копии предмета занимает примерно в полтора раза больше времени и сильно изматывает нервную систему, стоя 1 Уверенности.



Не пытайтесь представить астральный бой на каком-либо подобии карты. Это бесполезно. Никто не сможет зафиксировать на бумаге этот информационный хаос, непрерывно изменяемый самим фактом его наблюдения.

Порядок действий в астральному бою определяется также, как и в обычном. Расстояний в астрале на самом деле нет, и все участники побоища действуют практически со скоростью мысли, которая, в зависимости от информационно-торсионной топографии мыслесферы боя может достигать до 2.71 скорости света. Именно поэтому удар и уклонение от него – процессы, происходящие одновременно, а любая попытка попадания имеет базовую сложность 3к6.

Успешное попадание наносит те же повреждения, что и в обычном бою, но применяются они не к Здоровью, а к Уверенности (у демонов-астралоинферноидов – к Гнусности).

«Гибель» в астральном бою приводит к погружению в глубокое кататоническое состояние в реальном мире. В этом состоянии тело теряет по 1 единице Здоровья в минуту от психосоматического шока. Героя уже можно считать погибшим. Впрочем, такая смерть – отнюдь не самое худшее из того, что может произойти в мыслепространстве. Например, если мыслетело героя заглотит астральнопогруженый трудодемон, его душа будет обречена на вечные страдания в черных зиккуратах Юггота, служа топливом для его гиперэнергетических некроинфернальных сатанореакторов.

Находясь в мыслепространстве, путешественник может использовать дисциплины астрального путешествия и телепатии. Попытки воздействия из мыслепространства на субъектов, не погруженных в астрал, затрудняются сопротивлением реакционной физической массы и требуют броска на 1к6 сложнее. Просветленный может перейти из мыслепространства в плоскопараллельную ему область материального мира, что требует псевдотелесной материализации (дисциплина астрального путешествия, сложность броска – 4к6). В псевдотелесной форме мыслестранник стеснен определенными реалиями физического мира; например, он уже не может перемещаться с информационными скоростями. Его сотканное из материальной манифестации энергии мысли тело в определенной степени уязвимо для материального воздействия (фантом может повреждаться обычным оружием, при этом псевдотелесный характер существования дает ему броню рейтинга 3 против материального воздействия; прошедшие сквозь защиту повреждения применяются к Уверенности мыслестранника; серебряное или руническое оружие эту защиту игнорирует). С другой стороны, псевдотелесная форма дает астральному путешественнику возможность напрямую воздействовать экстрасенсорно на объекты физического мира, служа проводником его воли и энергии разума. Находясь в псевдотелесной форме, мыслестранник может использовать все доступные ему дисциплины Просветления так, как если бы лично присутствовал в том же месте.

Рука судьбы – помоги себе сам!

Борьба с некроинфернальными прихвостнями Кагала и прочими гадосатаноидами связана с преодолением тяжелых препятствий. Порою складывается ощущение, что против героев – весь окружающий мир. Нельзя недооценивать Врага: он силен, беспринципен и готов на всё. Герои часто оказываются один на один с Абсолютным Злом. Нужно быть человеком железной воли для того, чтобы перед лицом всех испытаний не опустить руки и не сдаться. Игроки же – самые обычные люди, и не всегда могут полностью разделять волю к победе, которой обязаны обладать их герои для продолжения праведной борьбы. Чтобы помочь им на тернистом пути Воина Света, механизм структурнокодирующего микроэгрегора включает в себя понятие **Удачи**.

Герои могут расходовать свою Удачу для того, чтобы изменить ситуацию к лучшему. Потратив Удачу, можно:

- непосредственно перед броском кубиков – чтобы упростить проверку на столько кубов, сколько Удачи было потрачено;
- непосредственно после броска кубиков – перекинуть их, за 1 единицу Удачи;
- повернуть какую-либо незначительную мелочь в свою пользу, например, найти в случайно оказавшейся рядом машине полностью укомплектованную автомобильную аптечку – за 2 единицы Удачи. При этом Ведущий Сюжета вправе заставить героев проявить свой бойцовский характер, чтобы добиться своего. В продолжение примера с машиной и аптечкой: как только герой залез в машину и нашел там то, что хотел, появился хозяин автомобиля и его друзья, которые явно имеют что-то против непрошенных гостей.
- избежать случайной смерти, или, в общем случае, сделать какое-либо фатальное случайное событие чуточку менее фатальным – за 3 единицы Удачи. При этом Ведущий Сюжета вправе сам распорядиться дальнейшей судьбой Героя. Лучше всего поставить его в ситуацию, в которой он будет вынужден проявлять волю к победе, чтобы благополучно выкрутиться. Например, вместо того, чтобы свалиться в кишащую гнидоинфернальными инсектоидами яму, Герой уронил туда свое оружие и теперь вынужден сражаться с врагом голыми руками, ногами и зубами. Игроки могут пытаться использовать это для того, чтобы исправить последствия своих глупостей; в конце концов, никто из нас не совершенен, а от мертвого персонажа пользы много меньше, чем от живого и сражающегося за право на существование. Главное – заставьте их бороться. Дармовых завтраков не бывает.

Как восстанавливается Удача? Герои автоматически восстанавливают 1 единицу Удачи после каждой игры. Кроме этого, один из игроков может восстановить еще 1 единицу Удачи; позвольте самим участникам игры решить, кто это будет. Если они не придут к единому решению – что же, так бывает, «лишнюю» Удачу себе никто не восстановит. Всевозможные голосования – это не наш метод; это для трусов и индивидуалистов, которые не могут выработать столь необходимый в борьбе со Злом командный дух.

Герой может восстановить Удачу в ходе сюжета, один раз за игру. Для этого вместо того, чтобы кинуть кубики тогда, когда от него это требуется, он заявляет: «Со мной случился облом». Ведущий Сюжета рассказывает о последствиях этого облома, а герой восстанавливает одну единицу удачи.

Бескрайняя тьма внешнего мира: ужасные откровения ближнего космоса!

Помни! Границы космоса – не границы. Последний рубеж – душа человека. Космос – просто место, где мы встретимся с противником. И победит не тот, кто завоюет большую территорию, а тот, кто выдержит длительное испытание на прочность – как конкретных индивидуумов, так и биологического вида в целом.

На многих планетах солнечной системы до сих пор высятся, утыкаясь в небо, или скрываются под толщей грунта, циклопические сооружения первоцивилизаций, возведённые в ту эпоху, когда сумасшедшие твари, мстительные и безжалостные, сталкивали целые миры, потрясая склизкими щупальцами и источая ядовитый гной через омерзительные хлюпающие полости перед тем, как окончательно упокоиться во тьме.

Даже на Земле при достаточном старании можно отыскать посадочные полосы, ориентиры и до сих пор функционирующие, хоть и разладившиеся, Порталы Перехода, Тоннели, Коридоры и Нити, ведущие в иные миры. Миры, живущие по своим извращённым законам, искажённые омерзительной Нелюдью на муки и погибель Человечества.

Миры-плацдармы, в которых маршируют штурмовыми колоннами потрясающие пулемётами грибоинсектоиды, роняющие споры омерзительной белой кровососущей плесени, миры-склепы, по тёмным камням которых течёт река жира невинноубиенных младенцев, миры-пустыни, выжженные в тщетной попытке остановить приход Тьмы и заселённые скрипящими и чадящими паровыми механоидами, грызущимися за немногочисленные уцелевшие месторождения угля, нефти и металла…

Галактика велика и бесконечна, и в ней найдётся неисчислимое множество гнусных дегенератоидных инфернотварей, само извращённое существование которых посвящено исключительно одной цели – смять и уничтожить последние Бастионы Света, выгрызть изнутри их сияющее нутро и затушить Огонь Вселенской Любви!

Но Высшие Силы Вселенной следят за своими детьми, посылая им Луч Любви и Тепла, который согреет и очистит их души, даровав им долгожданное Просветление.

Ведай же!

Астрал

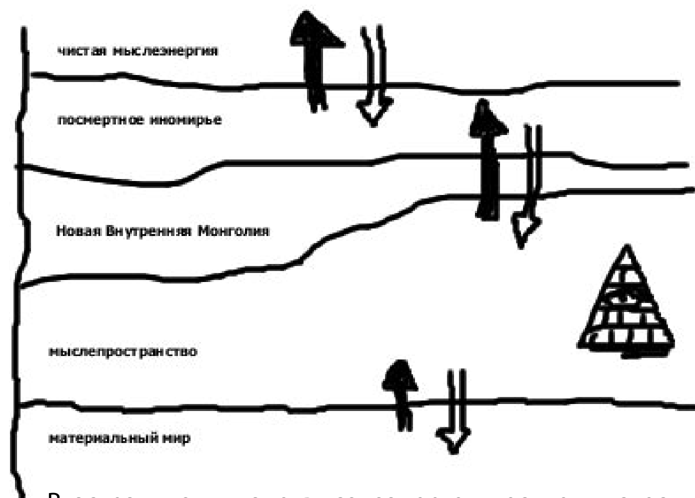
Астральный план бытия, о существовании которого гениальные провидцы-визионеры знали еще с древнейших времен, представляет собой пространство, сотканное из чистой мыслительной энергии и подпитываемое сознаниями мириадов мыслящих существ во всех планах бытия.

Все люди, ведающие и не ведающие о существовании астрала, постоянно находятся в контакте с ним. Обычный человеческий мозг способен воспринимать астральное пространство лишь во сне, когда восприятие материального мира не перегружает его обилием информации. Дух просветлённого обладает значительно большей силой, что позволяет ему воспринимать завихрения мыслительной энергии и торсионные поля сильнее.

Вводя свое сознание в измененное состояние, посвященный способен путешествовать по астральному плану в виде чистой мысли. Мыслепутешественник воспринимает окружающую его энергию на уровне личных ассоциаций:

для кого-то окружающее мыслепространство предстает в виде морской воды, для кого-то – в виде радужного свечения. Темные души некромагов Кагала воспринимают астрал как бесконечную сверкающую черноту, испещренную каббалистическими надписями и непотребными рисунками.

«География» астрального плана неописуема в терминах, постижимых современной наукой, поскольку полностью свободная, не подчиненная чужой зловредной воле душа астрального странника способна со скоростью мысли перемещаться из одной «точки» мыслепространства в другую. Опытные мыслепутешественники способны находиться в нескольких местах одновременно.



В астральном плане высокоэнергетические мыслесущности имеют природу, сходную с материальной. Это справедливо как в отношении «географических» объектов (таких, как Астральный Иерусалим или Астральный Московский Кремль), так и применительно к сущностям, обладающим свободной волей. Помимо других мыслестранников, в астрале можно встретиться с идеализированными представлениями о великих исторических деятелях, сотканных из энергии знания и воспоминаний миллионов людей.

Даже если разные люди по-разному относятся к тому или иному историческому деятелю, его идеализированный образ будет представлен в астрале, поскольку в данном случае имеет значение не столько единство восприятия личности в контексте истории, сколько общая энергия эмоций, как положительных, так и отрицательных.

Следует иметь в виду, что идеализированный образ и душа человека – это вовсе не одно и то же. Персонажи известных литературных произведений и кинофильмов, никогда не существовавшие и не имевшие души, представлены на астральном плане как мыслеобразы. Идеализированные образы не способны сообщить мыслепутешественнику то, чего он не знает сам, и всегда предстают перед ним в виде, характерном для его субъективного восприятия. Свидание с мыслеобразом исторического деятеля или известного персонажа на астральном плане с целью получения информации ни к какому осмысленному результату не приведет: мыслепутешественник лишь получит подтверждение любым своим убеждениям, какими бы они ни были.

Следует помнить, что поскольку все, что окружает вас на астральном плане – это чистая мыслительная энергия, мыслепутешественник не нуждается в еде, воздухе или чем-либо другом материальном для поддержания своего существования, кроме своей собственной способности мыслить. Материальное тело астрального путешественника, погруженное в глубокое трансцендентальное состояние, почти не нуждается в пище и воде. В то же время оно остается уязвимым в физическом плане, поскольку не обладает способностью самостоятельно реагировать на изменения в обстановке. Астральное путешествие достаточно опасно и само по себе: мыслестранника стерегут различные опасности – некромагические инферноконструкты Кагала, зоны скопления отрицательной мыслительной энергии, негативно поляризованные торсионные поля, астральные хищники и астральные черные дыры. Они могут лишить астрального путешественника разума, свободной воли и даже высосать его мыслительную энергию, после чего его бедная душа будет обречена на вечные страдания без возможности обрести посмертие. Тело астрального путешественника, оставшееся без искры сознания, впадает в глубокую кому. В результате мыслестранника фактически можно считать погибшим. Возвращение его к жизни – задача на несколько порядков сложнее воскрешения человека, погибшего от материальных причин. Для этого требуется не только найти душу в посмертии, но и исцелить ее от глубочайших ран, нанесенных в астрале, иначе воскрешенный будет безумен. Что ещё опаснее – порой в лишённое души, но сохраняющее все воспоминания тело может вселиться кто-то иной…

Посмертие

Посмертие – это общее название некоторых слоев астрала, куда отправляются души мыслящих существ после обычной смерти. От других мыслеобразов посмертие отличается тем, что в силу определенных космогонических причин его границы непреодолимы для душ живых существ. Непреодолимый рефлекс, диктующий постоянную близость с физическим телом, не позволяет душе вознестись столь высоко; как только душа сбрасывает груз бренной плоти, она помимо собственной воли устремляется к посмертию, которое притягивает её подобно магниту.

Временами на пути души к посмертию встают препятствия в виде блокирующих мыслеобразов, что приводит к возникновению в близких к материальному миру слоях астрала призраков и приведений. Существование призрака крайне безрадостно, поскольку безграничное осознание собственной смерти и невозможности обрести окончательную свободу в посмертии терзает исковерканный от боли разум. Призрак всеми силами стремится устранить блокирующий мыслеобраз, пытаясь повлиять на материальный мир – например, убедив кого-либо из людей исправить последствия действий, память о которых не позволяет душе найти своё последнее пристанище.

Приверженцы религий, имеющих представление о загробном мире, видят посмертие так, как оно представляется в соответствующем религиозном мировоззрении, формирующем религиозный макроэгрегор сотового типа. Для людей, не верящих в загробную жизнь, посмертие – это бесконечное ничто и одновременно все, что может себе представить их обделенная светом подлинного знания душа. Разница заключается в том, что верующие обретают единое посмертие, в котором могут контактировать между собой после смерти; у каждого неверующего посмертие своё.

За долгие годы развития оккультного знания человечество выработало систему методов для взаимодействия с посмертием, позволяющих наладить контакт с душой мертвого человека или даже вернуть ее в материальный мир, вселив в новое тело. Эти мистические практики носят общее название «спиритизм» и активно используются всеми магическими орденами в своих корыстных целях.

Некромантия – это магическая система иного рода: некроманты работают с мертвыми телами и темной мыслеэнергией, выделяющейся при попадании живой души в поле

притяжения посмертия. Поскольку взаимодействие с темной мыслеэнергией приводит к мутации души мага, некромантия считается крайне опасной для освоения магической традицией. Величайшими некромагами считаются черные иерархи Кагала, чье знание базируется на преумноженном и углубленном наследии древнеегипетской некромагической школы.

Космос и Солнечная система

Основным способом перемещения по бескрайней пустоте космического пространства для просветлённого является астральное путешествие. Обращенная в форму чистой мыслительной энергии, душа мыслестранника не обременена потребностями бренной плоти и не нуждается в воздухе. Не испытывает такой потребности и псевдотелесная форма.

Путешествие по безжизненным просторам космоса в астральной форме занимает считанные секунды. В то же время, по мере приближения к звездам и планетам, скорость перемещения астральной формы заметно падает, поскольку астральное тело сталкивается с сильными торсионными завихрениями. Вход в астралосферу небесного тела может занять от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от мощности торсионных полей. Выход из астралосферы происходит с той же скоростью.

Для любознательного ума мыслестранника может показаться примечательным то, что такие небесные тела, как кометы и малые планеты (крупные астероиды), либо не обладают астралосферой вообще, либо их торсионные поля крайне слабы (что может являться признаком того, что когда-то данный астероид был частью более крупного небесного тела, на котором, возможно, в той или иной форме существовала мыслящая энергия). Выход за пределы астралосферы Солнечной системы может занять несколько лет реального времени и сопряжен с опасностью излишне сильно отдалиться от мыслеэнергетической подпитки астралосферы Земли, что в настоящее время делает дальние астральные космические путешествия весьма затруднительными

Луна

Сожжённый мир, когда-то сполна познавший на себе Огонь Человечества. Бескрайние поля серого праха окружают высящиеся среди безжизненных камней руины Серебряного Тысячелетия – сакрального храма Працивилизаций, до сих пор дающего силу чистым духом и телом Девам-Воительницам, способным на межпланетное астральное путешествие. Говорят, что попавшие туда могут обрести хранящееся в надёжных тайниках древнее оружие, но для этого надо пройти семь Внешних Поясов, скрывающих в себе ловушки и порождения Тьмы. Ирреальность этого места такова, что очень легко перепутать истинное место Древней Силы и порождённую тьмой фальшивую обманку, поджидающую возможность обескровить доверчивого странника и высосать его душу.

В коридорах заброшенных катакомб до сих пор рыскают пожелтевшие костяки последних защитников планеты, ныне подверженные единственной цели – желанию убить и поглотить любого, кто вторгнется в их владения.

Меркурий

Мир огня, в кипящих радиоактивных топках которого рождается ужасающая металлическая не-жизнь. Создания, существующие в астралосфере Меркурия, не поддаются классификации с точки зрения современной биологии, по-



скольку их биохимия основывается на принципиально других химических элементах. Наиболее понятной аналогией является разумная колония грибов. Меркурианские микометаллоиды обладают своим эквивалентом мышления и могут общаться между собой телепатически. Вегетативный способ размножения позволяет им внедряться в тела живых существ, высасывая из них мыслеэнергию и биотоки. Микометаллоидные паразиты подчиняют себе тело реципиента, одновременно телепатически пожирая его душу. В 1977м году секретная экспедиция американских астронавтов на Меркурий, целью которой была добыча образцов микометаллоидов, бесследно исчезла.

Предполагается, что она вернулась на Землю, но была уничтожена спецотрядом ликвидации в связи с подозрением в заражении; при этом убито и ранено более 200 человек.

Астралосфера Меркурия – чуждый, враждебный человеку мир. Даже астралополипы, вечные спутники современной цивилизации, не могут существовать в таких условиях. Тем не менее, этот мир является объектом пристального внимания КХТ и послушных ему агентов. Микометаллоидные формы являются естественным источником сложноструктурных минералоформ, используемых КХТ для постройки своего не воспроизводимого на Земле оборудования. Для этих целей коварный пришелец пользуется транс-портальной сетью Юггота, перехватывая контроль над отдельными её участками на срок, достаточный для переброски террористической группы туда и обратно, или же просто гребёт с поверхности планеты всё, до чего дотягивается, беспорядочно сбрасывая микометаллоидов в безлюдные районы Земли, где их проще локализовать и захватить.

Венера

Вторая планета Солнечной Системы – Венера – окружена атмосферой из концентрированной серной кислоты, образующейся в результате выделения диоксида серы вулканами, находящимися на ее поверхности. В этих адских условиях на Венере существует примитивная жизнь бактериальной природы, о чем свидетельствует особый характер астралосферы этого небесного тела. Мыслеокрестность планеты гораздо сильнее «заселена»; в этом регионе астрального пространства располагается крупнейшая известная колония астралополипов, питающихся энергией, также выделяемой в ходе вулканической деятельности на поверхности Венеры. Большие размеры колонии и постоянный источник питания делают ее неуклюжей, пассивной и малоопасной для астрального путешественника.

Однако в древности ситуация с геологическим балансом и климатом на Венере была совсем иной. Планета кишела зарождающейся жизнью, что было зафиксировано египетскими жрецами, посетившими ее в период седьмой династии (за много столетий до Эры Просвещения). Согласно наблюдениям астрономов Междуречья, Венера пережила столкновение с крупным метеоритом, приведшее к катастрофическим последствиям. Нынешние знания, которыми располагает Человечество, позволяют утверждать, что молодая жизнь Венеры стала жертвой снаряда-инфернoформера, выпущенного из окрестностей Тау Кита. Таукитянская цивилизация, привыкшая к высоким температурам и парниковому эффекту, использует подобные некроагрегаты для подготовки миров в иных звездных системах к предстоящей колонизации.

Экспедиция, посланная в астралосферу Венеры в 1918м году из революционного Петрограда, ценой своей гибели смогла серьезно повредить инфернoформер, но остановить запущенные ими геологические процессы уже не представляется возможным. По расчетам ученых, инфернoформирование должно завершиться к началу двадцать четвертого столетия, после чего следует ожидать прибытия в Солнечную систему колонизационной экспедиции таукитян. О том, какую судьбу безжалостные пришельцы уготовили Земле, остается только гадать.

Глория

Планета-галлюцинация, существующая исключительно в мыслепространстве. Характеристики орбиты Глории таковы, что она не может наблюдаться с Земли, поскольку между этими двумя планетами всегда находится Солнце. Являясь чистой воды инфернальным эгрегором-мыслеобразом, Глория поддерживает свое существование за счет негативной энергии, выделяемой при проведении некросатанинских оккультных ритуалов и при онанизме. С внешней точки зрения асралосфера Глории напоминает мыслеоркрестность Венеры, но опытные астральные исследователи знают, что это не более чем иллюзия и демонический морок. На самом деле в этом регионе мыслепространства располагается астральная черная дыра, всасывающая мыслетела незадачливых живых существ.

Марс

Марс – ныне мертвая планета, когда-то служившая домом высокотехнологичной працивилизации. Империя Марса пришла в упадок после нашествия некродемонов, вторгнувшихся в Солнечную систему через инферноканал. В последние дни звездного побоища империя один за другим посылала прямо в логово демонов отряды десантников-смертников, призванные покончить с врагом раз и навсегда. Обескровленная марсианская працивилизация была лишена возможности к возрождению после уничтожения планеты, чья орбита располагалась между Марсом и Юпитером – планеты Фаэтон, служившей точкой прибытия для вторгнувшихся инферноидов. Мощнейший метеоритный дождь из обломков Фаэтона нанес экосфере и астралосфере Марса непоправимый ущерб, приведший в итоге к окончательной гибели великой империи.



Поверхность Марса, обожженная адоинфернальным пламенем священной войны и засыпанная ржавым песком, оставшимся от перемолотых в труху боевых скафандров её защитников, вышедших в последние часы существования Марса на беспощадную битву, до сих пор содержит потаенные склепы правителей планеты. Эти гробницы таят в своих хризалоидных стенах секреты древних высоких технологий, составлявших основу марсианской працивилизации. Однако Марс не спешит делиться своими тайнами: склепы охраняются безжалостными астралопогруженными роботами-убийцами.

Марсианские терминаторы не нуждаются в еде, воздухе и пище, единственная цель их жизни – уничтожить любого, кто осмелится нарушить покой мертвых императоров Марса. Но, несмотря на это, красная планета постоянно привлекает к себе пытливые умы, а также всех людей, обладающих способностями к астральному путешествию и ищущих скорой наживы. Далеко не все возвращаются оттуда живыми.

Отлично подготовленная и экипированная экспедиция Ливоно-Мальтийских рыцарей, посланная в астралосферу Марса в 1962м году и возглавляемая самым опытным «бессмертным» магистром Вольдемаром Де Мортом, попалась в ловушку, мастерски подготовленную марсианским искусственным интеллектом. С титаническим трудом и с огромными потерями рыцари смогли вернуть свои мыслетела на Землю, так и не прикоснувшись к наследию империи. Некоторые мыслестранники, навещающие астралосферу красной планеты, до сих пор доносят слухи о сдавленных криках навеки плененных в лабиринте тоннелей братьев, оставленных на верную смерть своими струсившими товарищами.

Естественные спутники Марса – Фобос и Деймос – обладают собственной остаточной астралосферой. Это свидетельствует о том, что когда-то они были частью более крупного небесного тела (предположительно – Фаэтона). Впрочем, посещение окружающего их мыслепространства не сулит астральному путешественнику ничего хорошего: оно буквально пронизано единым предсмертным стоном умирающей орды демононекроидов и может свести с ума неподготовленного человека. Опытные мыслестранники, сумевшие вернуться из астралосферы Фобоса и Деймоса без серьезных повреждений рассудка, свидетельствуют о сохранившихся там хаотичных обломках многочисленных безумных инфернокибероидных некроагрегатов и демоноконструктов, некоторые из которых до сих пор шевелятся и издают ужасающие звуки.

Пояс астероидов

Главный пояс астероидов Солнечной системы располагается между орбитами Марса и Юпитера и состоит из огромного множества небесных тел разных размеров. Большинство астероидов не обладают собственной астралосферой даже остаточного типа; в отдельных случаях исследователями мыслепространства были зафиксированы явления, сходные по своему характеру с феноменами мыслеокресностей Фобоса и Деймоса.



В хаотическом танце безжизненных каменноугольных и каменнометаллических глыб глубоко запрятан неприметный островок в бескрайних просторах космоса. На астероиде Ева располагается секретная космическая база, основанная в первой половине сороковых годов прошлого века экипажами гитлеровских «Хаунебу», посланных с Земли с миссией исследования космического пространства. Для того чтобы экспедиция с минимумом усилий переносила условия недостатка кислорода, воды и продовольствия, команды летающих тарелок комплектовались специальными уберзольдатами. Лишь немногие в Третьем Рейхе знали секрет подготовки сверх-человека. Тайна хранилась за семью печатями даже от первых лиц страны, поскольку первым шагом в процедуре превращения избранного истинного арийца в уберзольдата была смерть. Смерть с последующим оживлением – но уже в виде зомби разумного типа. Специальным образом обработанное тело практически не поддается гниению и не потребляет энергии; единственная его задача – служить прибежищем для духа. Подобный некроконструкт обладает титанической выносливостью и с легкостью переносит тяжелые условия жизни на астероиде. Для поддержания жизнедеятельности он нуждается только в свежем биологическом материале: мозговом веществе, костных тканях и крови обычного человека. Обитатели Евы регулярно посещают Землю для восполнения запасов биоматериала и похищения людей, призванных заменить пришедших в негодность членов экспедиции.

База на Еве имеет в своем распоряжении порядка десяти летающих тарелок с экипажами общей численностью около сотни некроуберзольдат, находящихся в постоянной боевой готовности. Обслуживающий персонал базы, включающий в себя исследовательский корпус, ремонтную бригаду, бригаду обеспечения и полевой бордель, состоит из трех сотен зомби-астронавтов. Помимо взлетно-посадочных площадок, жилых корпусов и складских помещений, база располагает небольшим заводом по производству запасных частей к оборудованию и исследовательским центром, самой охраняемой частью которого является некромагическая лаборатория, поддерживающая и совершенствующая технологию производства и содержания уберзольдат. Астральное пространство в окрестности базы хаотическим образом искривлено, что делает крайне затруднительным проникновение через мыслепространство. Это искривление является побочным эффектом работы инфернореактора, основная задача которого – поддержание гравитации на астероиде, делая силу притяжения пусть незначительно, но ближе к земной.

Единственное, чего не смогли предусмотреть гитлеровцы в своих планах – то, как скажется на телах зомби долговременное проживание в условиях сильного внешнего радиационного фона. Практически все первоначальные члены экспедиции, дожившие до наших дней, сильно мутировали и в значительной степени утратили человеческий облик, превратившись в зомби-мутантов. В некоторых случаях исследовательский корпус экспедиции признал мутации доброкачественными. Ученые выработали специальные сыворотки мутагенного материала, предназначенные для распространения среди членов команды базы. Экспедиция обладает ограниченными возможностями производства мутагенов; кроме этого, защитные механизмы, призванные поддерживать тело зомби в дееспособном состоянии, постепенно отторгают чужеродный генетический материал. По этим причинам общая численность зомби-мутантов в экспедиции составляет примерно 25%. Большинство зомби-мутантов состоят в действующих экипажах летающих тарелок.

На основании имеющейся информации можно предположить о существовании еще как минимум двух баз «Хаунебу» в поясе астероидов, значительно меньших по размерам и используемых в качестве промежуточных заправочно-ремонтных станций.

Юпитер

Безжизненный газовый гигант, не обладающий развитой астралосферой. Согласно результатам исследований, Юпитер является недоформировавшейся звездой, попавшей в плен гравитационного поля Солнца. Основной интерес для человека могут представлять так называемые «Галилеевы спутники» – Ио, Европа, Каллисто и Ганимед.

Европа обладает собственной астралосферой; в ее подледных океанах копошится безграничное море протозвероидной биомассы. Мыслеокрестность Европы регулярно оказывается ставкой в конфликтах за сферы влияния между оккультными организациями, стремящимися использовать энергию протожизни в своих инфернальных целях. Благодаря мощной поддержке Юггота, последние тридцать лет некромаги Кагала прочно держат этот кладезь силы своей зловредной предательской рукой.

Еще один спутник Юпитера – Каллисто, сферическая силикато-ледяная глыба – принял на себя значительную часть метеоритов, образовавшихся в результате взрыва Фаэтона. Спутник является самым кратерированным небесным телом в Солнечной системе. Один из обломков Фаэтона нанес по Каллисто сокрушительный удар, образовав глубочайший из известных метеоритных кратеров, получивший имя Вальхалла. Во многом благодаря этому кратеру спутник обладает собственной остаточной астралосферой. В мыслеокрестности Каллисто можно встретить призраки марсианских воинов и демонокибероидов, до сих пор сражающиеся друг с другом в вечной битве.

Планеты, находящиеся на большем, чем Юпитер, удалении от Солнца, практически не обладают собственной астралосферой и не представляют никакого интереса для мыслепутешественника.



Корабль-призрак

Помимо небесных тел естественного происхождения, в Солнечной системе обращается огромное количество космического мусора. Значительная часть этой массы техногенных небесных тел имеет земное происхождение; в то же время, исследователи зафиксировали несколько объектов средних и крупных размеров, явно имеющих техногенный характер и не принадлежащих к современной земной цивилизации. Наиболее известным таким объектом является огромный корабль-признак, ставший внешним спутником Сатурна. Современная астрономия до сих пор считает это небесное тело астероидом, но астральные исследования продемонстрировали его истинную природу. Это – космический корабль-склеп, точное происхождение которого пока не удалось установить. Технологии и материалы, использовавшиеся при его производстве, сильно отличаются от всего, что известно современному просвещенному человеку. Органокерамический корпус скрывает под собой заглушенный мыслереактор огромной мощи. Единственное, что останавливает современные дегенератоидные организации от попыток получения контроля над этой силой – абсолютно непреодолимый человеком протозвероидный страх, которым пронизана мыслеокрестность корабля-призрака. Зафиксированный в оккультистских документах как «Цезарь Борджиа», этот готический космический склеп до сих пор будоражит сознания светлейших умов человечества, пытающихся установить его происхождение и подлинную природу.



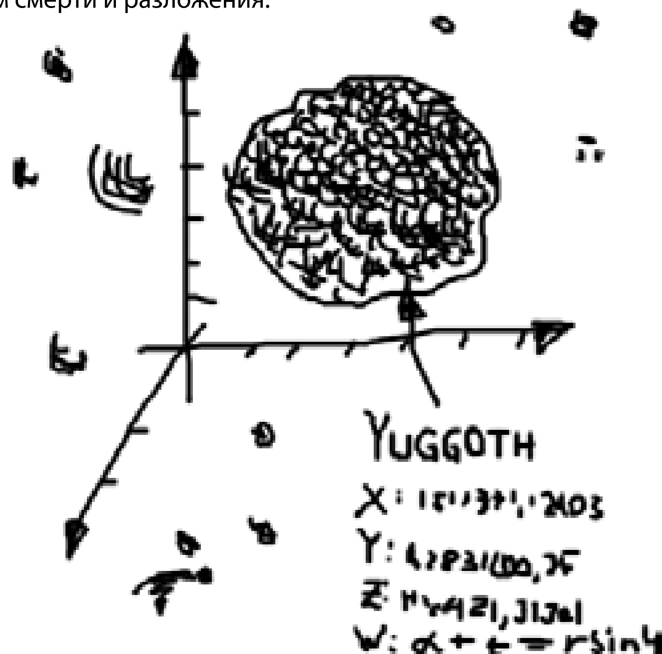
КАГАЛОДЕМОНЫ: ЗЛОВЕЩИЕ ТАЙНЫ МЁРТВОГО ЮГГОТА!

В своё время существование этого мрачного мира, мира-склепа, извергнутого злокозненными инферналами из прогнившей звёздной системы в мёртвые пучины Космоса, было предсказано одним из лучших сновидцев Человечества, Говардом Филиппом Лавкрафтом.

Подобно гниющему трупу, источающему незримое глазом зловоние и тлен, мир-призрак летел под холодным блеском звёзд, оскверняя их слух видом мерзких червей, копошащихся на его поверхности. Примитивные звероиды миллионов планет выли, раздирая фасетки глаз покрытыми чешуёй клешнепальцами в тщетной надежде не видеть близящийся к ним Галактический Ужас.

За склепом-странником оставался длинный след из планет, отравленных его дегенератоидными лучами Галактического Ужаса и Ненависти!

В Солнечную Систему Мёртвый Мир прибыл в начале XX века. Адоинфернальная энергия, высвобожденная для его торможения, была настолько мощна, что расположенную за многие и многие миллионы километров Землю охватило безумие. Весь XX век прошёл под знаком Юггота, знаком смерти и разложения.



Но барьеры инфернального зла дали трещину! Теперь мы знаем истину про мир-призрак. Его покрытые колышущейся белёсой плесенью зиккураты из чёрного обсидиана и залитые гнилостным полупрозрачным инфероколлоидом рунические склепы хранят в себе копошащуюся, покрытую хитином и гниющими наростами биомассу, омерзительную, враждебную, и вечноголодную.

Группы сновидцев и немногие смельчаки, отважившиеся отправиться туда, вернулись, принося с собой знание. Знание об ужасных тайнах Юггота и населяющих его мерзких труподемонах-механокиборгах. Ниже описаны некоторые из них.

Как и персонажи, кагалодемоны обладают некоторым набором характеристик, кодифицирующим их основные особенности.

Прежде всего, стоит помнить, что попытка заглянуть в чуждое всему человеческому сознание некроинфернальной твари сопряжена с определенными опасностями. При каждом использовании телепатии против кагалодемона необходимо пройти проверку на Уверенность против сложности, равной уровню пси-защиты злодейского прихвостня (так, уровень пси-защиты 2 обозначает сложность в 2 кубика). При провале телепат теряет Уверенность – в количестве, равном уровню пси-защиты бесовского выродка (уровень пси-защиты 2 – 2 единицы Уверенности); само телепатическое воздействие также считается безуспешным. Полная потеря Уверенности влечёт неизбежное сумасшествие.

> **Чтение инферноинформации не рекомендуется проводить на ночь без предварительного совершения очищающего ритуала**

Информация физического плана приводится ниже.

Слизень Кровососущий Телепатопроводящий

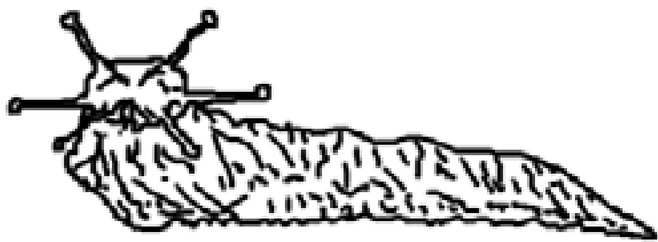
Низшая форма трупоидной материи. Размер Кровососущего Слизня не превышает двух фаланг указательного пальца. В голодном состоянии Слизень белёсый, но, попав на теплокровное существо, разбухает в размерах более чем вдвое, напитываясь кровью и приобретает её цвет.

Основная задача Слизней – сбор пищи для прочих форм труподемоноидов.

Кроме того, передающие сигнал от одного к другому, Слизни могут использоваться как линия связи труподемонов, не обнаружимая традиционными человеческими средствами перехвата.

Размещённые в тайных пещерах, гипертрофированные Слизни передают телепатограммы между материками и даже планетами, обеспечивая координацию деятельности агентов Галактического Кагала. Наиболее крупный земной экземпляр Телепатопроводящего Слизня находится в Антарктиде.

Одиночные Слизни не опасны. Следует опасаться только значительных их концентраций, как правило, устраивающих свои засады на потолках, перекрытиях канализационных тоннелей и ветках деревьев, в лужах и неглубоких грязных водоёмах, стоках канализации.



Достаточной защитой от Слизней является плотная ткань, брезентовая плащ-палатка, ватник, кожа. Опасайтесь попадания Слизней на открытые участки тела – выделяемый ими яд очень быстро парализует ткани и может в достаточной концентрации не только парализовать конечность, но и полностью обездвижить человека.

Присосавшийся в основании шеи Слизень может перехватить контроль над нервными потоками и превратить человека в некромарионетку. Уничтожение Слизня, как правило, выводит человека из-под контроля, но шок от разрыва телепатической связи приводит к временной или даже долгосрочной коме.

Будучи внедрёнными в мозг, Кровососущие Слизни являются частью контроля Зомбозвероидов Человекоподобных Мимикрирующих. Помимо этого они зачастую внедряются в тела крыс и собак, сбивая их в стаи, как правило, под контролем Хитинопанцирных Кадавродемонов.

Насосавшийся крови Слизень способен кратковременно усилить характеристики носителя, ускорив его рефлексы и увеличив физическую силу, кроме того, вырабатываемые им токсины полностью прекращают получение организмом носителя сигналов от болевых рецепторов.

Пси-защита: Абсолютна, высшей нервной системой и разумом не обладает

Здоровье 1

Гнусность 3

Атака: нет

Хитинофаллоид Крюкокрылый Яйцекладущий

Длинное, около 25-30 сантиметров тело Хитинофаллоида снабжено крюкокрыльями-захватами, облегчающими выполнение его основных функций – внедрения Телепатопроводящих Слизней под кожу и в полости тела жертв путём максимально глубокого туда проникновения, совмещённого с последующими активными возвратно-поступательными движениями.

Внедрённый Хитинофаллоидом Кровососущий Слизень начинает проедать свой долгий путь через тело к мозгу беспомощной, парализованной, но осознающей всё, что с ней происходит, жертвы. Именно так, путём извращённого насилия, из живых людей изготовляются Мимикрирующие Зомбозвероиды.

Хитинофаллоид является обитателем Юггота и, даже с учётом относительно успешных попыток некромагов Кагала приспособить его к существованию на Земле, не выдерживает попадания на него прямого солнечного света и яркого света вообще. Для отпугивания Хитинофаллоидов годятся даже фонарики и химические шашки искусственного освещения.

Следует опасаться Хитинофаллоидов в тёмное безлунное время суток и в недрах канализационных тоннелей. Развиваемая ими скорость вполне достаточна для того, чтобы прорвать толстую одежду, до ватника включительно и отложить кровососущего слизня в тело или же нанести рану средней и выше степени тяжести. О приближении Хитинофаллоидов можно узнать по характерному писку, напоминающему крысиный.

Достаточной мерой защиты в ограниченном пространстве является выставленный перед собой сколоченный из досок щит или крышка от канализационного люка. Сам по себе потерявший таранную скорость Хитинофаллоид в ближнем бою не опасен, его легко можно уничтожить подручными средствами, не тратя боеприпасы.

Отдельные жабродышащие особи Хитинофаллоидов способны перемещаться по трубам канализации, устраивая засады в унитазах общественных и частных туалетов, как правило, на одиноких деградантов, алкоголиков, наркоманов и проституток, временное исчезновение которых на период инферноконверсии в зомбозвероида ни у кого не вызовет подозрений.



Здоровье 3

Гнусность 5

Пси-защита: Абсолютна, высшей нервной системой и разумом не обладает

Атака 10 на таранной скорости, 4 в состоянии покоя; повреждения – 1к.

При попадании, пробившем броню, Хитинофаллоид цепляется к жертве и начинает совершать возвратно-поступательные движения. Чтобы сбросить его, необходимо успешно пройти проверку на Силу со сложностью 2 кубика. При провале Хитинофаллоид внедряет в тело жертвы Телепатопроводящего Слизня, чем дополнительно наносит 1к повреждений. После этого каждый раунд боя жертва должна проходить проверку на Уверенность со сложностью 3 кубика. При провале – подчиняется Галактическому Кагалу и подлежит скорейшему уничтожению на благо Прогрессивного Человечества.

Зомбозвероид Трупообразный

Когда-то бывший отдалённо похожим на Человека, этот представитель инферноидов ныне утратил все капли Человеческого Огня, став слепой марионеткой, послушно выполняющей чужую волю. Неуклюж, туп, физически деградировал, внешние ткани пребывают в полуразложившемся состоянии, обладает слабым зрением и слухом, ориентируется в основном по запаху. Порой вооружён стрелковым оружием или примитивными средствами ближнего боя. Опасен исключительно в больших количествах. Наиболее часто употребляется в пятёрках (звёздах) под командованием Зомбозвероида Телепатоидного.



Ввиду взрывной клеточной дегенерации, сопутствующей процессу инферноконверсии, его клеточные и костные ткани достаточно уязвимы, и даже среднеразвитый физически Человек способен голыми руками сломать отвратительному порождению позвоночник. Делать это без защитных средств всё же не рекомендуется, поскольку Зомбозвероиды служат переносчиками болезней и трупного яда.

При наличии боевого ножа или даже простого отрезка водопроводной трубы справиться с Зомбозвероидом не составляет каких-либо трудностей. Выстрел из дробовика на ближнем расстоянии может разорвать Зомбозвероида пополам.

Здоровье 6	Пси-защита: уровень 1.
Гнусность 5	Драка 7 (повреждения 1), Стрельба 6.

Зомбозвероид Трупообразный Телепатоидный

Более развитая форма Зомбозвероида. Зрение, слух и атакующие характеристики заметно выше, что достигается за счёт подсадки в мозг Телепатопроводящего Кровососущего Слизня, обеспечивающего более плотный контакт Зомбозвероида Телепатоидного с его инфернальными повелителями.

Зомбозвероид Телепатоидный представляет среднюю угрозу ввиду достаточно высокого уровня владения оружием и навыками ближнего боя. Подкожные хитиновые выросты эффективно заменяют им бронежилет.



Отдельно стоит отметить достаточно высокую потребность Зомбозвероида Телепатоидного в мясе и крови для подпитки Кровососущего Слизня. Оказавшись в условиях голода на сколько-нибудь длительный срок, Зомбозвероид Телепатоидный может за неимением пищи, каковой обычно выступают бродячие собаки и опустившиеся человекодеграданты, атаковать даже вверенных ему низших Зомбозвероидов.

Для предотвращения подобных инцидентов Зомбозвероиды всех типов обычно хранятся на холодных складах, погружёнными в анабиоз. До двух третей покойников в крупных моргах на подконтрольной инфернодемонам территории на самом деле представляют собой Зомбозвероидов, или сырой материал, находящийся на стадии подготовки к дегенератоидной инферноконверсии, осуществляющейся под видом массовых захоронений на общественных кладбищах. После цикла переработки эти могильники вскрываются и подготавливаются к приёму следующей партии некроматериала.

Прошедшие обработку Зомбозвероиды Телепатоидные получают оружие и пятёрку (звезду) Зомбозвероидов Трупообразных в личное подчинение, формируя базовую полевую единицу инфернодесанта.

Рекомендуется при боевом столкновении с развёрнутой Звездой в первую очередь уничтожать именно Телепатоидные особи.

Здоровье 8, Броня 6

Гнусность 7

Пси-защита: уровень 2.

Драка 9 (повреждения 1к), Стрельба 8.

Зомбозвероид Человековидный Мимикрирующий

Высшая форма существования Зомбозвероидов, при должной подпитке существующая длительное время, практически не утрачивая мыслительных функций и человекоподобной внешности. Основное назначение Мимикрирующих Зомбозвероидов – осуществление контроля над людскими массами на оккупированных территориях под видом политиков, местной администрации и прочих ключевых фигур. Они же осуществляют саботаж действий и законодательно-экономическое противодействие тем, кто пытается открыто противостоять проискам инфернальных сил, проводящих политику геноцида Человечества.

Для сохранения мыслительных функций Мимикрирующий Зомбозвероид нуждается в постоянном притоке свежего генетического материала. Поставки такового материала, как правило, идут из подконтрольных Галактическому Кагалу пунктов приёма донорской крови, банков спермы и нацеленных на сокращение численности человечества некроклиник-абортариев.

Женские и мужские особи Мимикроидов, действуя под видом наркоторговцев и проституток, проводят внедрение Телепатоидных Слизней в подпольных притонах-наркоборделях, повышая популяцию Зомбозвероидов всех типов за счёт попадающих к ним деградантов.

Некоторые известные мировые политики и бизнесмены на самом деле – не кто иные, как Мимикрирующие Зомбозвероиды, о чём несложно догадаться, пристально взглянув на их не ретушированные фотографии, выдающие явно дегенератоидную натуру изувековеченных.

Опасны в силу того, что зачастую их защищают законы подконтрольного им государственного образования и зачастую – далеко не самые плохие представители Человечества, угодившие в тенета их коварной гипнотической лжи. Ввиду значительного воздействия на Человечество, Мимикрирующие Зомбозвероиды подлежат незамедлительному безусловному уничтожению.



Здоровье 8

Гнусность 10

Пси-защита: уровень 3.

Боевые характеристики Мимикрирующего Зомбозвероида сильно зависят от его человеческого прошлого, но редко достигают профессионального уровня (как правило – 5-6, не более 8). Следует помнить о том, что Мимикрирующие Зомбозвероиды сами и по своей воле в бой никогда не вступают, предпочитая прикрываться спинами честных людей, чем обнажают свою некродегенератоидную сущность.

Кадавродемон Хитинопанцирный Прямоходящий

Сконструированный из некроинфернальных тканей демонический трупокадавр. Обладает пси-способностями выше средних, является основой низшего командного звена инфернодесанта.

Хитиновый панцирь Кадавродемона позволяет ему переносить отдельные попадания из дробовиков и пулевого оружия. Зазубренные хитиновыросты и клешнекогти позволяют ему с лёгкостью разрывать незащищённого человека в ближнем бою.



Кадавродемон обладает значительными телепатическими способностями, осуществляя контроль полевых отрядов зомбозвероидов. Среднее число зомбозвероидов в подчинении Кадавродемона достигает одной-пяти звёзд Трупоидных Зомбозвероидов под контролем Зомбозвероидов телепатоидного типа.

Именно Кадавродемоны погружают их в анабиоз для длительного хранения и перевозки, и могут впадать в него сами. На прямые пси-атаки не способны, осуществляют только контроль над вверенными им инферноконструктами.

Дистанционная атака Кадавродемонов осуществляется посредством метания огненных сфероплазмоидов. Повреждения сопоставимы с современным стрелковым оружием.

Здоровье 10, Броня 5

Гнусность 10

Пси-защита: уровень 2.

Драка 10 (повреждения 2к), Метание огненных сфероплазмоидов 10 (повреждения 2к, при попадании разъедают броню, ухудшая ее рейтинг на 1 – перед тем, как будет сделан бросок на повреждения)

Труподемон Всепожирающий Горилловидный

Создан некромагами-сфероциклопоидами из примитивной формы жизни посредством длительного воздействия на неё Хитинофаллоидами. Туп, глуп, физически силён, живуч, прожорлив. Усилие стискивания челюстей и их режуще-прочностные характеристики сопоставимы с гидравлическими ножницами по металлу. Пасть занимает до трети тела.

Внутренности Труподемона представляют собой гиперпространственный инфернотоннель, посредством которого осуществляется передача потреблённого генетико-органического материала в родильные чаны Юггота.



При отсутствии сопротивления, Труподемон способен заглотить человека целиком – в этом случае тот, скорее всего, сразу попадёт в препарационные залы Юггота, где из него после чудовищных пыток и извращённого насилия будет изготовлен Зомбозвероид Человековидный Мимикрирующий.

Используемые в дюжинах и полудюжинах Труподемоны являются основной ударной массой Кагала. Старайтесь уничтожать их из автоматического оружия и дробовиков до того, как они смогут атаковать в ближнем бою.

Здоровье 12, Броня 4

Гнусность 8

Пси-защита: уровень 3.

Драка 9 (повреждения 2к, при критическом успехе – жертва заглочена полностью и может считаться трагически погибшей в бою против некроинфернальных демонов-мутантов).

Некрокадорг Череповидный Пылающий



Типичный представитель низших трупоидных кадавроорганизмов, используется высшими инферналами как манёвренный разведчик на поле боя. Размеры Некрокадорга сопоставимы с человеческим черепом. Левитирует. Обладает развитым челюстным аппаратом и ярко выраженными клыками. Поодиночке не опасен. Костные фрагменты Некрокадорга достаточно хрупки, и, при наличии защищающих от огня толстых перчаток, или иных защитных средств его можно уничтожить несколькими точными ударами. Атака голыми руками приведёт к получению лёгких ожогов.

Следует опасаться патрульных полудюжин Некрокадоргов, атакующих одиночные цели с разных направлений. Численность некрокадоргов в таких группах всегда кратна шести, обычно в патруле используется три группы.

Старайтесь уничтожать их на расстоянии, например, с помощью дробовика.

Здоровье 4

Гнусность 6

Пси-защита: уровень 2.

Укус 7 (повреждения 1).

Сфероциклопоид Некроидный Левитирующий

Представитель класса сферотрупоидов-менталоинферналов, этот толстокожий левитирующий одноглазый шар с огромной пастью является высшим полевым иерархом основной цепочки командования органоидных труподемонов.



Сфероциклопоид обладает значительной телепатической мощью, которая может использоваться в том числе и как атакующее воздействие, для поражения органов зрения и нарушения целостности рассудка Людей.

Достаточно неплохо защищён от человеческого оружия – толстая шкура эквивалентна нескольким миллиметрам стали и останавливает большинство видов оружия ближнего боя.

Слабыми местами Сфероциклопоида является его единственный глаз и достаточно большая пасть. Рекомендуется поражать его в эти точки с дальнего расстояния из снайперского оружия, в противном случае он сможет использовать свои телепатические способности и метать в противника сфероплазмоидные гиперзаряды повышенной мощности.

Здоровье 15, Броня 3 (глаз и пасть не защищены, прицельная атака по ним – по обычным правилам, т.е., на 1 кубик сложнее)

Метание сфероплазмоидных гиперзарядов 8, повреждения 3к, при попадании разъедают броню, ухудшая ее рейтинг на 1 – перед тем, как будет сделан бросок на повреждения.

Гнусность 12

Пси-защита: уровень 3.

Бесовская сила 10 (обладает возможностями астрального путешествия, телепатии, телекинеза, термокинеза и электрокинеза; также может проводить ментальные атаки, лишая жертву Уверенности – сложность 3 кубика, урон 1к)

Вампироид Дегенеративный Кровососущий

Этот представитель инфернодемонического племени внешне напоминает обычного человека, более того – как правило, его лицо имеет изящные, утонченные черты. Но внешность обманчива! Под личиной аристократа или светской львицы скрывается хищник, паразитирующий на роде человеческом. В попытке самовозвеличиться некоторые вампироиды возводят свой род к библейскому братоубийце Каину. Но каждый просвещенный человек должен знать, что это – скверная хвастливая ложь. Первые вампироиды были результатом скрещивания с людьми демонов, пытавшихся захватить Землю через проложенный ими инфероканал. Жалкие полукровки не могут размножаться иным способом, кроме как через вегетативное инфицирование людей генетическим вирусом вампиризма. Более того, они постоянно нуждаются в свежей человеческой крови и некоторых других физиологических жидкостях для поддержания их дегенеративных тел в рабочем состоянии. Для пропитанных некрослизью клеток вампира губителен солнечный свет – он автоматически лишает инфернодегенератоида 1к6 единиц Здоровья в раунд (!). По этой причине некроидные выродки действуют главным образом ночью.

Инфернальный союз с нечистью дал вампиродегенератоидам некоторые особые способности. Главной такой способностью является огромное Здоровье; вампироида очень трудно убить обычным оружием. То, что этого нельзя сделать – миф, такой же, как и то, что вампироидов якобы отпугивает чеснок. Серебряное оружие, руническое оружие с сильным зарядом энергии Жизни, или надлежащим образом изготовленный и освященный Символ Веры наносит вампироидам дополнительно 1к6 повреждений.

Укус вампира наносит жертве соматические и ментальные повреждения – то есть, снимает и Здоровье, и Уверенность. Вдоволь насосавшись крови жертвы, дегенератоидный ублюдок восстанавливает 1к6 единиц Здоровья.



Кроме этого, вампироиды обладают Бесовской силой. Большинство дегенератоидов владеет навыками телепатии. Некоторые также могут путешествовать в астральном плане.

В противостоянии вампироиды – трусливые и хитрые противники. Никогда не позволяйте им одержать верх над вашим разумом, помните: убогие демонические выродки не заслуживают жалости. Инфицирование вирусом вампиризма безвозвратно повреждает ауру и душу человека, делая его верным слугой некрозла. Даже если он (или она) здесь и сейчас пытается доказать вам обратное, знайте: это наглая ложь. При первой же возможности вампироид обнажит свое подлинное дегенератоидное лицо, нанеся вам предательский удар в спину тогда, когда вы меньше всего этого ждете. Ни в коем случае не дайте Врагу перехитрить себя.

Здоровье 25-40 (в среднем случае – 30), Броня 6 (отражает усиленные регенеративные способности вампироидов)

Бесовская сила – от 5 до 15 (в зависимости от степени дегенератоидного развития)

Гнусность – от 5 до 15 (обычно сильно коррелирует с Бесовской силой)

Боевые характеристики – как правило, от 5 до 8.

Укус – с использованием навыка ближнего боя, попадание на 1 кубик сложнее. При укусе в кровь жертвы впрыскивает дурманящий яд. Необходимо пройти проверку на Здоровье со сложностью 3к6, провал обозначает погружение в наркотический сон. Присосавшись, вампироид начинает пить кровь жертвы, нанося ей 1к6 единиц повреждений (в Здоровье и Уверенности одновременно) в раунд. Чтобы вырваться из захвата вампироида, надо пройти проверку на Силу со сложностью 3к6.

Ликантропоид Зверолюдный

Ликантропоиды Зверолюдные, или, в просторечии, оборотни являются результатом скрещивания с демонами реликтовой протозвероидной формой жизни, населявшей Землю в эпоху працивилизаций. Ликантропоиды внешне похожи на людей, при этом в их облике есть черты, указывающие на явное родство с животными. По своей природе они – такие же хищники-паразиты, как и вампиродегенератоиды. Они нуждаются в вырабатываемых организмом человека белках и человеческой крови для подпитки своих пропитанных инфернальными нитями тел. Ликантропоиды конкурируют с вампироидами за добычу и даже временами вступают с ними в прямое открытое противостояние, что служило поводом для легенд о кровной вражде между вампирами и оборотнями. Таким же беспочвенным суеверием является и то, что способности оборотней принимать обличие животного подчиняются фазам луны. Взрослый Ликантропоид Зверолюдный способен перейти в животную форму (волкообразную; другие животные формы встречаются крайне редко, видимо, в силу каких-то естественных причин) в любое время по желанию или под действием инстинкта, требующего от него спешного удовлетворения какихлибо низменных потребностей. Процесс трансформации занимает около минуты, в течение которой у ликантропоида с поразительной скоростью прорастает шерсть, меняется структура черепа и таза, в результате чего он превращается в огромное, похожее на дикого волка существо с горящими глазами и зловонным дыханием. Обратная трансформация – более сложный процесс, может занять до десяти минут и требует от ликантропоида сохранения контроля над своей низменной протозвероидной сущностью.



В отличие от вампиродегенератоидов, ликантропоиды живут стаями и могут размножаться «естественным» путем, и производят достаточно богатое потомство – значительная часть которого гибнет от болезней и в схватках за право первенства в стае. На охоту выходит хорошо организованная группа, возглавляемая вожаком стаи и состоящая из разведчиков, загонщиков и чистильщиков. Жизнь ликантропоида коротка (возраст самого старого из известных оборотней – чуть более сорока лет) и практически полностью подчинена звероидным инстинктам. Их удовлетворение приводит к накоплению отрицательной мыслеэнергии, которая оставляет мощный дегенеративный отпечаток на ауре демонозвероида. В силу подчиненности мышления протозвероидной модели поведения Бесовской силой ликантропоиды не обладают.

Ликантропоиды отличаются огромным Здоровьем, большой Силой и высокой Наблюдательностью (что обуславливается сильно обостренным обонянием и слухом). Огнестрельным оружием оборотни не пользуются, предпочитая рукопашную схватку, в которой могут разорвать нетренированного человека на части за считанные секунды. Укус ликантропоида опасен исключительно с точки зрения попадания в ткани жертвы некрослизи, выделяемой слюнными железами протозвероида. В животном облике ликантропоид отличается высокой звероидной изобретательностью, но его поведение в еще большей степени подчинено инстинктам и рефлексам, в частности – стайному чувству. Характеристики при переходе из человекообразной формы в звероидную не меняются.

Серебряное оружие, руническое оружие с сильным зарядом энергии Жизни, или надлежащим образом изготовленный и освященный Символ Веры наносит ликантропоидам в любой форме дополнительно 1к6 повреждений.

Здоровье 12-20 (в среднем случае – 15), Броня 6 (отражает регенеративные способности ликантропоидов)

Гнусность 7-10 (в среднем случае – 8)

Сила 7-10, Ловкость 7-10, Наблюдательность 7-10, Маскировка 7-10

Драка 7-10 (в звероидной форме наносят 3к6 повреждений, в человекообразной – 2к6)

Астралополип Обыкновенный

Простейшая и наиболее распространенная разновидность астрального паразита. Астралополип внешне выглядит как переливающаяся всеми цветами мерзкая темно-розовая кораллообразная масса, втягивающая в себя окружающую мыслительную энергию. При поглощении и переработке достаточного количества мыслительной энергии астралополип растет в размерах, постепенно поглощая все доступное ему мыслепространство. Вместо отмирающих частей вырастают новые, и так продолжается до бесконечности.



Чаще всего астралополипы скапливаются в регионах с плохой экологической обстановкой, чему отчасти способствуют за счет вытягивания мыслительной энергии, создания негативной ауры и отрицательно заряженных торсионных полей. Уничтожение астралополипов – священный долг всех людей доброй воли.

Гнусность – от 5 и выше (в зависимости от размеров экземляра)

Астральная атака 8 (повреждения 1к6)

Доведя жертву до нулевой Уверенности, астралополип заглатывает ее мыслетело. Тщательно переварив его (на что уходит порядка минуты), хищник-паразит порождает новый астралополип (с Гнусностью не более 7).

Штернраумнекроштурмгруппенуберзольдат

Фашистские зомби-мутанты из Пояса Астероидов – питомцы программы кровожадного доктора Георга Фон Зельднера. В отличии от зомбозвероидов, используемых, по сути, в качестве пушечного мяса Галактическим Кагалом и его инфернальными прихвостнями, некроуберзольдаты обладают человеческим разумом и свободной волей (с поправкой на фанатичную приверженность идеям фашизма). Для путешествий по космическому пространству в пределах Солнечной системы гитлеровские последователи используют «Хаунебу», немецкую копию пространственной виманы гиперчеловеческих працивилизаций. Нормативный экипаж одной летающей тарелки – 10 астронавтов: командир экипажа в звании обер-офицера СС; 3 астронавта, сочетающих в разных пропорциях навыки пилота, стрелка и бортмеханика; штурмовая группа, состоящая из 5 солдат под командованием унтер-офицера. Основная задача экипажей «Хаунебу» – похищение и переправка людей.

Большинство жертв в дальнейшем используется в качестве биологического материала, необходимого для поддержания жизнеспособности некроуберзольдат; редким ценным специалистам, считающим себя приверженцами национал-социалистической идеологии, а также – особо отличившимся неонацистам, с использованием некромагического гипноза делается предложение о сотрудничестве, от которого они не могут отказаться. Фашистские зомби-мутанты занимаются банальным грабежом, похищая необходимые базе «Ева» материалы, товары, оружие и материальные компоненты для оккультных экспериментов (включая ценные магические артефакты). Кроме этого, гитлеровцы используют «Хаунебу» для нелегальной транспортировки наркотиков, средства от перепродажи которых используют для нелегальных закупок все того, что нельзя или трудно украсть.

Штурмовая группа практически полностью состоит из зомби-мутантов – результатов бесчеловечных экспериментов с использованием мутагенного генетического материала, вырабатывающегося в тканях обитателей базы под действием космической радиации. Все некроуберзольдаты постоянно занимаются физической культурой и принимают специальные препараты для предотвращения негативного влияния невесомости на организм и сохранения навыков работы в условиях земной гравитации. Строгий тотальный контроль за состоянием экипажа и постоянный приток свежего биологического материала позволяют поддерживать физическую форму экипажей «Хаунебу» и обслуживающего персонала базы на необходимом для нормального функционирования уровне. С этой же целью фашистские зомби регулярно посещают Марс – для тренировок, а также для поисков артефактов марсианской цивилизации.

Штурмовики в качестве основного оружия используют пистолеты-пулеметы MP-1488, на базе усовершенствованного MP-40 (часто ошибочно называемого «Шмайссером»).





Кроме пистолетов-пулеметов, команда «Хаунебу» имеет на вооружении боевые ножи и электрошоковые дубинки.

Характеристики некроуберзольдата:

Здоровье 12 (у не-мутантов – 10), часто оснащены легким бронежилетом – Броня 6

Сила 9 (у не-мутантов – 6), Ловкость 9

Наблюдательность 7

Драка 9, Стрельба 9

Гнусность 10 (некроуберзольдаты являются некро–инферноидными тварями)

Пси-защитой не обладают

Некоторые офицеры обладают паранормальными способностями, уровень развития которых может сильно различаться (Бесовская сила от 5 до 15).

ТЁМНЫЕ МИРА СЕГО: ПУЧИНЫ НЕКРОПОЛИТИЧЕСКОГО МОЛОХА!

За историю существования Планеты, на неё приходили многие. Многие пытались закрепиться на ней, и многие проигрывали великие битвы – как за власть, так и за само существование своей расы. Уничтоженные лунными пришельцами титанозвероиды, выжженное дотла зловещими кристалломинералоидами лунное Серебряное Тысячелетие, замороженная Антарктида и утопленная в пучинах мирового океана Лемурия – все они, рано или поздно уступали своё место другим. Но великая борьба Света с происками инфернокагала продолжалась и на ином уровне! Куда более разрушительном. Куда более могущественном. Куда более долговременном.

Это была война идей.

Сохранённые на каменных табличках древних папирусах, передающиеся в зашифрованном виде в составе сакральных песен и гимнов, витающие в астрале, рано или поздно все они находили своих адресатов. И тогда мир начинал меняться.

Были и новые идеи, и хорошо забытые старые, великие и малые, возникшие стихийно или тщательно выпестованные власть придержащими, и каждая из них приводила к возникновению какой-то структуры.

Ниже описана некоторая часть наиболее могущественных организаций, каждая из которых видит судьбы мира по-своему…

> Внимание, политическую информацию рекомендуется читать, соблюдая правила конспирации

Кагал

Организация, само существование которой служит идеальным доказательством того, что любая, даже самая незначительная сделка с инферналами приводит к полному падению и деградации. Начинавшаяся в незапамятные времена как движение борьбы за свободу, ныне эта зловещая организация, когда-то пошедшая на мелкую уступку Тьме в ответ на помощь в борьбе, ныне существует уже в виде послушного орудия тьмы, полностью ослеплённого собственными заблуждениями.

Контроль осуществляют зловещие иерархи, использующие свои таланты к предвидению, деньги и оккультные знания для того, чтобы играть с окружающим миром, натравливая одно государство на другое, стравливая между собой целые социумы, и всё это только для того, чтобы выслужиться перед своими инфернальными хозяевами.

Отдельные ветви иерархов стояли за всеми сколько-нибудь крупными революциями и мировыми заговорами. На территории России наиболее влиятельным отделением Кагала является так называемое «Бюро тринадцати» – оккультно-мистическая организация, возглавляемая тринадцатью магами-иудоинферналами.

Для кровавых ритуалов Кагала, служащих продлению существования его иерархов и приданию им сил, на территории страны создана целая сеть подпольных мест силы, в которых посредством долгих кровавых ритуалов зловещие некростарцы извращённо лишают жизни невинных младенцев.

Ежегодно Кагалом поглощается до 20 000 жизней только на территории России. Значительная часть денег, полученных от чёткого предвидения призванными демонами экономических последствий того или иного действия, уходит на покупку средств массовой информации и подкуп правоохранительных органов, а также обеспечение легального прикрытия Кагала.

В своём извращённом коварстве тайные повелители Кагала не стесняются натравливать чисто человеческие спецслужбы на неугодных им людей. Несколько организованных групп сопротивления проискам Кагала были обнаружены и уничтожены войсками спецназа, поскольку для них эти группы согласно навязанным Кагалом законам были обычными бандформированиями.



Низший полевой чин Кагала – резник, кровавый маньяк с зазубренным ножом, лишающий жизни невинных людей. Добытая кровь и плоть обрабатывается для дальнейшего хранения и используется в сделках с Югготом и населяющими его инферналами как валюта.

Наибольшего рассвета активная деятельность Кагала на территории России достигла в 1922 году, когда на территории города Свияжска при огромном скоплении народа, был открыт памятник их покровителю, Иуде Искариоту, предателю, извращенцу и явному инферналу. С тех пор след памятника теряется, но тайное капище Искариотов по прежнему находится где-то на территории города.

Кровавые жертвы этому мерзкому изваянию обеспечивают могущество тайных иудоинферналов, позволяя безошибочно выявлять подонков и предателей, готовых пойти на сделку с Кагалодемоноидами.

Молодежное движение «Стяг»

«Стяг» является одним из наиболее успешных проектов Кагала по обеспечению собственной безопасности. Действуя в рядах действительно прогрессивной, патриотически-настроенной, молодежи, «Стяг» и многие другие подобные ему молодежные политические организации, заявляющие о своей якобы приверженности к национально-патриотическим идеалам, завлекает в свои ряды волевых молодых людей, составляющих социально-активное ядро дееспособного населения. Формально организации преследуют исключительно благие цели, но на самом деле политическая деятельность подобных движений полностью управляется тайными агентами Кагала под прямым контролем сатаноинферналов, преследующих этим сразу три цели. Во-первых, внимание прогрессивной молодежи переводится на менее важные проблемы, борьба с которыми не может нанести какой-либо значимый ущерб инфернальной подрывной деятельности Кагала. Во-вторых, «Стяг» проводит различные несуразные с точки зрения политически инертных масс акции, вроде бы нужные в рамках общего существования и программы организации, но на самом деле истинной целью этих действий является дискредитация национально-патриотических ценностей в глазах обывателя. Сходные цели преследуют и регулярно устраиваемые среди неорганизованной молодежи «флеш-мобы», которые зачастую ещё и провоцируют социальное напряжение между отдельными представителями партии и организациями охраны правопорядка. Наиболее опасные для Кагала члены партии рано или поздно оказываются уязвимыми и, если что, могут быть совершенно легально переданы соответствующим органам для ареста. Стоит ли говорить о том, что до места отбывания наказания они обычно не добираются, в лучшем случае заканчивая свой жизненный путь на препарационных столах демоноидов.

Третьей, и наиболее опасной задачей «Стяга» является выявление и зомбирование людей, способных в будущем стать политическими лидерами нации. Посредством инферномагического некрогипноза им внушаются контрольные директивы, подчиняющие их Кагалу и обеспечивающие неприкосновенность некроинфернальной деятельности магов Кагала в будущем.

Рядовые члены «Стяга» внешне – вполне обычные молодые люди. Поскольку организация предпочитает набирать людей активных, в повседневной жизни они часто являются неформальными лидерами дружеских тусовок. Попытка привлечь их к борьбе с Кагалом или с дегенератоидными посланцами Юггота натолкнется на стену неверия и непони-



мания. Если вы будете проявлять излишнюю настойчивость – они обратятся «куда следует», то есть, к своим старшим.

Стоит помнить, что даже в случае благоприятного исхода убеждения отдельных представителей «Стяга» при непосредственном контакте с некроинфернальными порождениями мира-призрака в их мозгу члена молодежного движения, обработанном гипнозом и малыми дозами психотропных препаратов, срабатывает гипногештальтная формула, вводящая человека в прострацию, что делает его легкой добычей хитинофаллоида или труподемона.

Старшие члены «Стяга» либо являются прямыми тайными агентами Кагала, либо считают, что на самом деле выполняют какую-либо благую миссию и тайно работают на милицию или ФСБ. В действительности все их донесения идут прямо в местную некромагическую ложу, где анализируются обладающими провидческим даром иерархами Кагала.

Выявленные враги Кагала тем или иным способом нейтрализуются или просто уничтожаются. При этом сами члены «Стяга» в основном служат исключительно для сбора информации и к непосредственным полевым операциям не привлекаются, это может породить нежелательные вопросы…

Опричнина

Мистический орден монахов-воинов, созданный Иваном Грозным для укрепления власти государства и защиты от внешних и внутренних врагов, в том числе и пытавшихся прорваться на территорию Руси польско-литовских инферноидов и южных ханов-некротрупоидов.

Опричнина справилась с поставленными перед ней оккультными задачами, огнём и мечом очистив Русь от большинства явных инферноидов, пережила своего создателя и вместе с ним династию Рюриковичей.

При Петре Великом опричнина получила статус «Тайной коллегии», продолжая свою деятельность, но в основном переориентировавшись на противодействие шведам.

Роковым для опричнины стало время правления Павла Первого. Рыцари Мальтийского ордена, долгое время через агентов влияния добивавшиеся контроля над «последним рыцарем русского престола», составили коварный план по устранению конкурентов, которому не смогло помешать и низвержение императора Павла.

Вступив в подлый сговор с орденом иудоинферналов Кагала, они привели опричнину к духовному и материальному упадку, способствовавшему утрате опричниками значительной части мистических способностей. В девятнадцатом и начале двадцатого веков было предпринято несколько попыток так или иначе восстановить статус опричнины – к сожалению, безрезультатных. Последней такой попыткой стало внедрение в царское окружение Григория Распутина. Опричники тех времен пытались вернуть себе силу посредством крайних мер – при помощи древних хтонических ритуалов, магии крови и ритуального совокупления. Агенты Кагала использовали незнание широких масс о благой направленности данных ритуалов, чтобы окончательно дискредитировать Распутина и опричнину в общественном мнении. Смерть Григория Распутина от рук зомбированных Кагалом моральных разложенцев и тайных содомитов стала завершающей точкой в магическом ритуале, призванном окончательно лишить русских монахов-воинов их мистической силы.

В планы кагалодемоноидов вмешалось то, что они не могли в полной мере предвидеть итоги явления Юггота в солнечную систему; вызванный им хаос русской революции не позволил мальтийцам и Кагалу довершить начатое, полностью захватив власть на одной шестой части суши.

Опричнина, утратившая большую часть мистических сил и доверие монархически настроенной аристократии, среди которой, вне всякого сомнения, попадались и действительно причастные к Свету люди, при России советской ушла в подполье, поскольку видели в новой власти в первую очередь убийц царской династии.

Многие члены ордена продолжали служить русской земле, не взирая на неприятие навязанной демоноидами излишне репрессивной власти. Доподлинно известно, что командиры некоторых отрядов белорусских партизан, действовавших на оккупированных территориях в ходе Великой Отечественной Войны, на самом деле были потомками опричников.

Контакт государственной власти с опричниками был вновь налажен в годы приватизации и экономических реформ. Опричники, используя свой опыт интриг и агентурной работы, получили под контроль значительную часть добывающей промышленности России. Во многом утратившая свою мистическую составляющую, опричнина не смогла распознать очередные происки агентов Кагала. Руководство ордена видело в этом не более чем возможность лега-



лизоваться, занять достойное место в обществе и властных структурах, и, естественно, улучшить свое материальное положение. На деле же опричнина прочно подсела на долларово-нефтяной крючок, и практически полностью контролируется Кагалом, использующим управляемые опричниками корпорации отнюдь не только для разграбления природных богатств России. Страшно даже представить, какие ритуальные эксперименты на самом деле проводятся некромантами в заброшенных шахтах и нефтяных скважинах.

Нынешние члены опричнины занимают высшие руководящие посты и владеют контрольными пакетами акций крупнейших российских добывающих компаний. Вряд ли вам светит личная встреча с ними. Это – вполне респектабельные, богатые, успешные люди, искренне считающие, что помогают родной стране, подымая ее экономику и повышая ее престиж на мировой арене как надежного поставщика сырья и энергоносителей. Вместе с тем, они имеют лишь внушенное предвзятое поверхностное представление о Кагале и методах его работы, а к рассказам о некромагах и планетах-призраках относятся как к бреду безумцев. Их подручные – простые русские люди, испытывающие гордость за свою страну и искренне считающие, что делают очень полезное и нужное дело. Лишенная магической силы и политически нейтрализованная, опричнина не представляет для Кагала какой-либо опасности. Все попытки третьих лиц подобраться ближе к самим опричникам сталкиваются с сопротивлением спецслужб, обеспечивающих их личную безопасность и экономическую безопасность России. Члены ордена, хоть на миллиметр отклоняющиеся от генеральной линии, диктуемой Кагалом через агентов влияния, очень быстро устраняются, даже если не представляют никакой опасности для некромантов.

Охотничье общество «Бердыш»

Охотничье общество «Бердыш» базируется в Подмосковье и на первый взгляд ничем не отличается от других подобных организаций. Общество было создано тремя ветеранами спецназа ГРУ в конце 90х годов прошлого века. Его подлинной целью является беспощадная борьба с агентами Кагала и бесовскими отродьями Юггота, с которыми друзья впервые столкнулись в ходе одной из операций на Ближнем Востоке. Формальным лидером общества является некто, скрывающийся под псевдонимом Мэ. Томин.

К сожалению, тяжесть тайной войны, неизбежные потери, недоверие близких, необходимость постоянно поддерживать конспирацию, остаточное действие гипноза слуг зла оставили свою неизгладимую печать на сознании практически всех членов общества, так или иначе принимающих участие в священной борьбе. Все «охотники», как они себя называют – латентные клиенты психиатрических клиник. Развитая паранойя и прочие психозы лишь укрепили их веру в правильности избранного пути.

Охотники обладают хорошей разведкой и сильными боевыми группами. Общество регулярно пополняется из числа сотрудников силовых ведомств, которых охотникам удается спасти от зомбирования или смерти от зловещих когтей инфернальных прихвостней. Простых смертных принимают только в том случае, если они уже успели себя отлично зарекомендовать в деле борьбы со злом.

«Бердыш» тщательно скрывает подлинные источники своего финансирования; по непроверенной информации, основным из таких источников является преступная деятельность: рэкет, торговля наркотиками и оружием, а также исполнение «заказов» отдельных преступных группировок



– члены общества считают, что для обеспечения борьбы с высшим злом хороши все имеющиеся средства. В криминальных кругах «охотники» пользуются репутацией больных на всю голову профессиональных отморозков, которым лучше не переходить дорогу.

Встреча с разведкой «Бердыша» обычно проходит незамеченной. Внешне это вполне обычные люди. На самом деле это опытные оперативные сотрудники милиции и спецслужб. Они знают, как себя вести в экстремальной ситуации. Их нельзя подловить на какой-то мелочи и вывести на чистую воду. Даже если им представить очевидные доказательства их деятельности, у них заготовлена версия, объясняющая их поведение со вполне естественных, материалистических позиций. При контакте с агентами Кагала и отродьями Юггота сами разведчики «Бердыша» в бой не вступают, но изыскивают способ поставить в известность штаб, который может выслать боевую группу.

Боевые группы общества – это слаженные эффективные команды, цель которых одна: уничтожать зло. Потери среди гражданских считаются неизбежными, можно пожертвовать сотней людей ради спасения человечества (особенно учитывая тот факт, что свидетели могли подвергнуться гипнозу или зомбированию, что делает их потенциальными слугами абсолютного зла). Боевики «Бердыша» могут иметь самое разное вооружение (от газовых пистолетов и охотничьих карабинов типа «Сайга» до ПЗРК и реактивных огнеметов), это всегда крепкие способные парни с солидным боевым опытом. Известны отдельные случаи, когда они использовали бронетехнику и даже авиацию: по имеющимся данным, у охотников есть как минимум четыре многоцелевых легких бронированных тягача и два транспортных вертолета. Впрочем, обычно боевая группа использует несколько бронированных автомобилей повышенной проходимости.

Несмотря на то, что члены общества «Бердыш» твердо занимают позицию бескомпромиссных борцов с порождениями зла, встреча с ними не сулит ничего хорошего. Они не склонны доверять посторонним и постараются устранить излишне любопытных субъектов, проявляющих повышенный интерес к их деятельности. К активистам разного рода молодежных движений охотники относятся наиболее предвзято, поскольку им известна подлинная сущность организаций типа «Стяг».

Разрушительно Подрывная Церковь

Структура, заботливо выращенная кагалодемоноидами внутри когда-то грозного противника. На данный момент разворачивание структур-паразитов завершилось полным успехом – в рядах официальной церкви практически не осталось истинных честных людей, только подчинённые тьме, злу, власти, жажде наживы и животной похоти бюрократы, изыскивающие способ заполучить в своё распоряжение как можно большее количество денег и духовно-мыслительной энергии.

Церкви на территории государств когда-то были центрами духовной перезарядки населения, способствующими удержанию защитного барьера против сил Зла, но теперь, с падением нравственности и массовым проникновением торговцев и слуг тьмы в ряды Храма, они озабочены исключительно выкачиванием денег и душевных сил населения. Когда-то сакрализованные защитные ритуалы ныне служат лишь борьбе с конкурентами за власть и деньги. Сеть церквей необратимо разрушена и превращена в мощные психотронные пушки для воздействия на умы прихожан, наивно ждущих утешения и защиты.

Противостояние РПЦ с Кагалом и Чёрным Благом протекает практически целиком в области экономических интересов. Отдельные группки так называемых «инквизиторов» привлекаемых РПЦ к своим операциям на самом деле борются не за правое дело, а за экономические интересы их хозяев, под видом правого дела и бесоборчества.

При этом, для усиления штурмовых отрядов, РПЦ проводит их психологическую накачку, всячески культивируя комплексы паладина и насаждая мнение о том, что все посторонние непричастные люди, убитые в процессе достижения благой цели, неминуемо обретут благое посмертие. Операции РПЦ проходят безжалостно и эффективно, не гнушаясь массовыми поджогами и разрушениями.

Кроме того, церковью открыта активная охота на постигших Искру просветлённых, которые используются как топливо для тяжёлой психотропной артиллерии. Некоторые из пленников после пыток и идеологической религиозной обработки начинали искренне верить, что именно так он искупят свои «грехи» за мнимые преступления против Закона Божия, хотя многие из тех, кто когда-то основывал истинную Церковь были явными телепатами, ясновидцами и биоэнергетиками, что очень хорошо видно из анализа источников информации, сохранившихся несмотря на все правки и искажения.

ОРПП
(Отдел Розыска Познавших Просветление)

Формально эта организация является одним из отделов государственных служб безопасности, и занимается расследованием паранормальных преступлений. На самом же деле правительству сдаётся лишь незначительная, поверхностная часть мелких инцидентов, являющихся мелкими побочными проявлениями оккультноинфернальной деятельности, которые всё равно подлежат зачистке. Тем не менее, для людей, читающих отчёты, информация подаётся под видом чего-то действительно значительного, способствуя разрастанию и укреплению внешнего прикрытия паутины инфернальной лжи.

Организация ежегодно потребляет лучшие человеческие кадры, которые ей только могут предоставить спецслужбы, используя их как своих суперагентов. Центральный бункер ОРПП – многоэтажный комплекс, размещённый в старом стратегическом бункере, предназначенном для восстановления инфраструктуры государства после тотальной ядерной войны, которой всерьёз опасались некростарцы Кагала в эру наиболее острого противостояния негрозвероидам Чёрного Блага. Любой, кого проведут по его коридорам, увидит забитые техникой и оружием склады, лаборатории с передовой научной и компьютерной техникой, ангары, взлётную полосу и гаражи с бронетехникой, а на нижних уровнях бункера имеется даже ядерный реактор… но на самом деле ничего этого давным-давно нет.

В отсыревших бетонных казематах копошатся белёсые слизни, а в ржавых ящиках, стоящих в залитых водой залах, ворочаются с боку на бок их гипертрофированные подобия. Их обладающие телекинетическими способностями разновидности приводят в действие ржавые остовы давным-давно разворованной бронетехники и авиации. Титанический ядерный слизень, выращенный в контуре охлаждения реактора, обеспечивает поддержание глобальной иллюзии на территории бункера.

Все агенты ОРПП – покойники с того самого момента, как они вступают в ряды организации, и являются не осознающими ужасающей реальности марионетками в когтистых псевдоподиях инфернодемоноидов. Одним из обязательных элементов обработки агента является инъекция «иммунных препаратов» – под видом которых им в основание черепа вводится телепатоидный слизень, работающий передатчиком и параллельно осуществляющий физическую накачку, буквально сжигая тело-носитель, но при этом высвобождая его физические возможности на невиданном для обычного непросветлённого человека уровне. Простые зомбозвероиды, тупые и лишенные персональной инициативы, абсолютно не подходят для тех миссий, которые Кагал через подставных лиц поручает своим марионеткам из ОРПП. Агенту сохраняется определенная свобода воли – которая очень легко и быстро пресекается в том случае, если человек нашел в себе силы и решимость обернуться против подчиняющей его демонической мощи.

ОРПП был создан инферноидами для противодействия усиливающейся активности агентов КХТ и Чёрного Блага, обществам вроде «Бердыша», а также как инструмент сохранения контроля над Кагалом – отдельные его зарвавшиеся члены время от времени уничтожаются за свободомыслие.

Корпорация «Куруфуто Хай-Тек»

Штаб-квартира японской корпорации «Куруфуто Хай-Тек» (КХТ) находится в Иокогаме. Помимо этого, КХТ имеет развитую сеть представительств по всему миру, в том числе и в России. Официально корпорация занимается высокотехнологичными производствами и научными исследованиями. Одним из направлений неофициальной деятельности корпорации является сбор информации о паранормальных явлениях с целью использования в своих разработках. Одной информационной разведкой дело, естественно, не заканчивается. Корпорация имеет мощную «службу безопасности», в прямые задачи некоторых подразделений которой, в частности, входит извлечение артефактов и их доставка в секретные исследовательские центры КХТ.

Компетентные источники располагают информацией о том, что в 1988м году служба безопасности КХТ захватила НЛО, совершивший вынужденную посадку на одном из островов в Тихом океане, причём в ходе захвата было убито и ранено более 18 человек. КХТ посредством спутника-шпиона, тайно запущенного под видом потерявшего управление метеозонда, вступила в контакт с Югготом в 1991м году,

и с тех пор находится в постоянной конфронтации с планетой-призраком. Сотрудники КХТ похищают и захватывают прибывающие на землю порождения Юггота для исследований.



При этом они, практически поголовно, включая высшее руководство, конечно же, полагают, что ведут собственную тайную войну с «акума», дьяволом. Корпорация не чурается и оккультного знания, что делает тайные ложи Кагала столь же вероятными целями для рейдов. Агенты влияния Кагала уже много лет с переменным успехом ведут экономическую войну против КХТ.

Но почти никто не знает ужасающей правды. На самом деле, корпорация находится под управлением срежиссировавшего её создание в ранних пятидесятых жуткого кристалломинералоидного техномага из другого конца галактики. Инопланетный пришелец, единственными произносимыми звуками в имени которого являются КХТ, нашел то, что давно искал – планету, максимально пригодную для магической пьезотрансформации, превращающей её в нескончаемый источник некроинфернальной энергии. На данный момент он маскируется под видом экспериментального суперкомпьютера, тайно построенного в лабораториях КХТ и тщательно скрываемого от происков конкурентов под видом продвинутого аналитического центра с хорошими, но совершенно обычными суперкомпьютерами. С истинным положением дел ознакомлены только трое высших менеджеров КХТ, чей разум управляется инопланетным техномагом посредством вживленных в лобные доли мозга кристаллоимплантов.

Для проведения ритуала планетарной пьезотрансформации кристаллоиду необходимо большое количество разного рода компонентов, которые не могут быть произведены в земных условиях на текущем уровне технологического развития. Сбор этих компонентов и энергии для пьезотрансформации, попытки тайно поднять технологический уровень подконтрольной организации для произведения хотя бы грубой им замены, а также попытка вызвать из центра галактики свой корабль-матку и является подлинной целью злокозненного инопланетянина.

Уничтожение возводимого им передатчика в Хиросиме и попытка уничтожить ядерной бомбой самого кристалломинералоида во время его пребывания в Нагасаки были одними из наиболее успешных ударов по его тайной империи. Американские негрозвероиды из Чёрного Блага развили успех в ходе последовавшего использования территории Японии под свои военные и оккультные базы. Но, не смотря на это, КХТ сохранила свои позиции.

Агенты КХТ прекрасно подготовлены, вооружены и оснащены. Некоторые особо отмеченные бойцы даже несут в своем теле частицы инфернальной техномагии Юггота, приспособленной корпорацией для своих собственных целей. Впрочем, основная масса сотрудников «службы безопасности» – это классические наемные солдаты. Их вооружение и снаряжение строится на обычных, земных технологиях.

Чёрное Благо

Наследие уничтоженных цивилизаций, это тайное общество основано наиболее чистыми потомками примитивных первозвероидов, населявших Землю до того, как на неё пришли несущие Свет Любви расы внешнего космоса, впоследствии павшие в борьбе с инферноидами.

Когда-то невинная раса, сперва познававшая Свет и эволюционировавшая, после сотрясших всю планету катаклизмов и гибели Гипербореи, оставшись без контроля и надлежащего управления, она деградировала, стремительно замыкаясь в эгоистичную псевдокультуру, неспособную к какому-либо творчеству и развитию. При этом она бережливо сохраняла оккультные и мистические знания, тайно передавая этот колоссальный потенциал из поколения в поколение. Несколько тысяч лет прошло в бесконечных и бесплодных диспутах, но с началом современной эры вновь произошёл контакт чёрной культуры и более активных, хранящих в себе большую подверженность как Свету, так и инфернодемонам земных социумов. Первое время старейшины откупались от внешнего мира небольшим количеством рабов, но с началом колонизации Америки произошла резкая смена политического курса. Меньшая часть социально активных ренегатов, проигравших магическую войну, и проданных в рабство в Америку, использовали своё ущербное, с точки зрения Старейшин, положение для того, чтобы вновь начать свою экспансию и погоню за властью.

Стремительное, по меркам привыкших измерять время тысячелетиями, шествие ренегатов к власти, и возвышение США как силы на политическом олимпе, оказалось настоящим ударом для более консервативных Старейшин. Более того, чёрное движение оказалось неприятным ударом и для традиционно имевшего свои планы на Новый Свет Кагала. Спровоцированные негрозвероидами катаклизмы привели не только к войне Севера с Югом, в которой был погублен цвет молодой нации, но и к значительному ослаблению позиций Кагала, утратившего влияние на несколько своих наиболее состоятельных марионеток на территории США.



Пришествие Юггота оказалось как нельзя кстати – его инфернальная мощь, подкреплённая звероидной жаждой патриархов Чёрного Блага, способствовали стремительному усилению его позиций, как одной из мировых сил.

При этом его представители полностью утратили звероидную чистоту, продавшись Тьме. Кровавые ритуалы Старейшин, привели не только к бесконечным гражданским войнам и революциям на территории Африки, но и уничтожили старую структуру, сохранявшую на себе остатки положительного влияния гиперборейской працивилизации.

На данный момент Чёрное Благо как сколько-нибудь серьёзная организация на территории Африки не существует, а американская его ветвь активно стремится к мировой власти, с присущей им животной яростью уничтожая тех, кто пытаются им противостоять. Несколько ограничивает их только влияние Кагала и КХТ, более-менее противодействующего им с помощью своих агентов и просто честных людей, которым подбрасывается надлежащим образом откорректированная информация, после чего они начинают действовать уже на своё усмотрение.

Тем не менее, территория Северной Америки вне всякого сомнения является практически полностью подконтрольной Злу. В распоряжении Чёрного Блага находится военная и финансовая мощь одной из наиболее развитых стран мира, а также оккультные кровавые ритуалы, бледная тень которых относительно известна широким массам под названием «вуду». Крупномасштабные ритуалы традиционно проводятся на территории США и питаются нищими мексиканскими эмигрантами, которые могут пропадать сотнями, не привлекая абсолютно ничьего внимания.

Усиление Чёрного Блага, особенно их погоня за высокими технологиями, привели к естественному конфликту с КХТ, вылившемуся в войну США с подконтрольной ему Японией, и закончились условным его поражением – не смотря на чудовищные людские потери, КХТ всё же вывез с территории Китая, Тибета и Манчжурии так необходимые ему компоненты и технику, и втайне разместил её в сети убежищ на территории Японии. Даже последовавшая оккупация Японии под видом холодной войны с Советским Союзом не дала заметных успехов в попытках найти сохранённые КХТ инопланетные артефакты. А ответные его диверсии, приведшие к практически полному уничтожению и дискредитации открытой американской космической программы, и вовсе отбросили противников на десятилетия назад.

В настоящее время Чёрное Благо также ведёт массированную масс-медиа кампанию, нацеленную на то, чтобы навязать окружающим свою парадигму мышления, так, чтобы люди, сами того не заня, мыслили выгодным для Чёрного блага образом. Популяризации их культурной парадигмы способствуют также синтетические чёрные лингвоконструкты, в массовом повторении обладающие силой инкаментума. Одним из примеров подобных инфернолингвистических извращений является чуждый русской ментальности артикль «da» – например «in da house», «da orkz», «da Vinci code» и так далее.

Очистка своей речи от подобного чуждого влияния для полного высвобождения потенциала внутреннего Света обязательна!

> Внимание. Инородный артикль «da» в данном тексте структурально обезврежен общей направленностью документа и разрушительной функции не несёт.
>
> Свободное употребление в разговорной речи вне АРРРРГХЪ! Строго Не Рекомендуется!

Фонд Цореса

В 1972м году удачливый биржевой маклер Джордж Цорес в результате очередной финансовой махинации стал владельцем крупного состояния, размещенного в акциях основных мировых нефтедобывающих компаний. В 1976м году он основал «Фонд Цореса» – благотворительную организацию, служащую цели распространения идеалов гуманизма, демократии и свободного предпринимательства. На деле Фонд Цореса является, фактически, личной спецслужбой Джорджа Цореса, призванной защищать его финансовые интересы по всему миру. Эти интересы, как и в прошлом, лежат главным образом в области поддержки и развития нефтедобывающей промышленности.

Когда и где Джордж Цорес вступил в контакт с Галактическим Кагалом, доподлинно неизвестно. Джордж Цорес был заинтересован в тех огромных дополнительных возможностях, которые мог дать ему союз с инфернальными приспешниками Кагала. Некромаги планировали использовать Фонд Цореса как свой бастион в Америке, находящейся в сфере интересов Черного Блага. Кроме этого, нефть, будучи по своему происхождению органическим материалом, является достаточно важной с точки зрения адоинфернальной магии субстанцией. Контроль над мировыми потоками мертвого сырья, пропитанного энергией Солнца, Земли, Луны и миллионов мыслящих существ, дарует человеку не просто власть над мировой экономикой, но огромную мистическую силу.

Джордж Цорес до сих пор жив, его здоровье поддерживается с использованием современнейших медицинских технологий и последних инферномагических достижений Кагала. Основные направления деятельности Фонда Цореса в наши дни – сохранение контроля над нефтяными потоками и нефтеперерабатывающей промышленностью, а также сохранение приоритета нефти на мировом топливном рынке. Фонд ведет активное экономическое, политическое и физическое противодействие лицам и организациям, заинтересованным в разработке и совершенствовании альтернативных источников энергии. По указке Кагала агенты Цореса чинят препятствия ученым и изобретателям, ведущим исследования и в других областях науки и техники.

Информация о том, какая доля сотрудников высшего звена Фонда Цореса находится под телепатическим контролем Кагала, отсутствует. На территории России Фонд действует через различные неправительственные организации, как правило, прикрываясь гуманитарной и просветительской деятельностью. Фонд спонсирует ряд частных школ, которые используются Цоресом и Галактическим Кагалом как пункты вербовки и зомбирования, где одаренных детей и их богатых и добившихся высокого положения в обществе родителей обращают в верных слуг Первозданного Герметического Зла. Организации, подконтрольные Джорджу Цоресу, активно сотрудничают с ведущими высшими учебными заведениями страны, преследуя абсолютно аналогичные цели. На кровавые деньги Фонда снимаются безнравственные некротелесериалы и инфернальные реалити-шоу, призванные девальвировать тягу к знаниям и навязывающие широким народным массам антигуманистические деградантные модели поведения. Замедляя научно-технический прогресс, демононекроидные гнидоренегаты обеспечивают себе стабильное финансовое будущее, не считаясь при этом с интересами стремящегося к Свету человечества.

Центр Разрушения Управления (Center of Interference with Administration)

Порождённая Чёрным Благом структура, основным предназначением которой является борьба со всеми культурно-административными организациями, не приемлющими основную культурно-идеологическую линию Чёрного Блага или не касающимися её в своей деятельности.

В своей преступной деятельности использует успешное глубокое проникновение в разведывательные структуры ряда стран Запада, а также набор средств телевизионного и радио контроля сознания. Облучающие установки Центра монтируются в ряде городов мира под видом антенн сотовой связи, подстанций и маленьких частных радиостанций, осуществляя контроль сознания людей, уязвимых к микроволновому теле-радио воздействию. Полученные таким образом послушные массы тайно перепрограммируются, принимая чуждые нормальным людям культурные ценности. Первым признаком поражения является обильно засорение речи жаргонными и заимствованными словами, как правило, весьма низкого культурного уровня, и общая мыслительная деградация. Значительная часть так называемых «рэпперов» на самом деле – жертвы мозгового излучения, о чём явно свидетельствует общая направленность их так называемого творчества, призывающего к деградации и насилию. События последних лет доказали, что к такому микроволновому воздействию подвержены достаточно широкие слои населения, что весьма увеличивает значительность проблемы.

Для увеличения процента населения, подверженного воздействию психотронных излучателей, ЦРУ использует сеть пунктов общественного питания, раскинувшуюся по всему миру. Еда со специализированными химическими добавками не только способствует ожирению и нарушению обмена веществ, но и повышает уязвимость к микроволновому теле и радио излучению.

Другим аспектом деятельности ЦРУ является прямая подрывная деятельность, нацеленная на физическое устранение перспективных лидеров организаций-конкурентов. В операциях используются оперативники спецслужб, профессиональные военные преступники, чьи руки обагрены кровью не одного десятка невинных жертв.

Организация также спонсирует значительное количество подрывных элементов, разлагающих структуры противника изнутри. Многие известные ЦРУ зомбозвероиды мимикрирующего типа намеренно не уничтожаются, а то и охраняются – как представляющие интерес для общего действия этой негрозвероидной структуры.

Отдельного упоминания заслуживает переносной психотронный излучатель, временами применяемый оперативниками ЦРУ. Гипносуггестивный импульс излучателя способен временно оглушить, подчинить, а то и вовсе перепрограммировать даже достаточно стойких духом людей. Именно с помощью таких излучателей представители ЦРУ подчиняют себе пленных зомбозвероидов.

Преступная деятельность ЦРУ в значительной мере ограничивается противодействием не приемлющих их идеологическую и культурную базу представителями Кагала, в частности – фондом Цореса.

Ливоно-Мальтийский объединённый орден

Самый сильный из европейских рыцарских орденов, доживших до наших дней. В ходе действий в своих интересах во время всех крупных религиозных и мистических войн



средневековья накопил значительное количество материальных богатств и магической энергии, которые использует в своих целях. Глобальная цель у мальтийцев одна – безраздельное мировое господство. В погоне за властью и богатством рыцари часто пересекаются с Кагалом и другими оккультными организациями, в основном – усиливающим своё давление на Европу Чёрным Благом.

Временами они сотрудничают друг с другом, временами между ними возникают конфликты, регулярно перерастающие в крупные мистикомагические войны во всех из доступных просвещенному человеческому разуму миров.

Важнейшим из обычаев, обеспечивающих превосходство мальтийцев над другими европейскими рыцарским орденами, является обряд инициации, содержащий в себе компоненты магического ритуала, способствующие выставлению «астральной метки». Эта метка помогает в случае необходимости почти мгновенно найти душу погибшего рыцаря в посмертном иномирье, чтобы с использованием мощного некромагического ритуала вселить ее в новое тело.

Для подобных ритуалов рыцари предпочитают использовать крепкие и физически развитые тела спортсменов: во-первых, далеко не каждое тело способно выдержать выделяющуюся при ритуале перевоплощения магическую энергию, и, во-вторых, это соответствует принципам развитию внутренней евгенической программы ордена. В настоящее время орденом управляет старый разложенец и садист, порочный «аристократ» Вольдемар де Морт, сменивший уже не одно юное тело в своей погоне за удовольствиями вечной жизни.

Следует отметить, что подобная магическая технология была введена в практику Кагалом. Но, после того, как маги Кагала выяснили, что при должном знании можно использовать астральное клеймо во вред носителю, они благополучно передали эту магическую практику мальтийцам в обмен на некоторые политические уступки и несколько серьезных артефактов европейской магической школы, разумеется, не разглашая сведений о подобном «незначительном побочном эффекте».

На территории России имеется несколько представительств Ордена, размещающихся, как правило, в крупных городах. Некоторые из них действуют открыто, некоторые – маскируются под личиной разного рода околохристиан-

ских религиозных течений. Как и другие тайные организации, рыцари предпочитают действовать через вольных и невольных подручных.

Впрочем, сами мальтийцы отнюдь не утратили хватку и физические навыки (особенно учитывая то, что души поверженных старых опытных братьев регулярно переселяются в молодые и крепкие тела), что делает их более чем грозной силой в случае прямого столкновения, как на земле, так и во всех других планах бытия.

Территорию России Орден в основном расценивает как источник «чистого» реинкарнационного материала, отслеживая наиболее перспективных спортсменов и оказывая им поддержку в дальнейшем совершенствовании. Разумеется, помимо чисто материальной выгоды от выращивания молодого таланта, время от времени они получают ещё и его душу и тело, что зачастую остаётся незамеченным, поскольку первое время он продолжает зарабатывать деньги на благо Ордена, попутно окончательно вживаясь в украденное тело…

Оружие Света

Прежде всего стоит отметить основной, определяющий фактор ухода за оружием. Оно обязательно должно быть защищено от инфернального воздействия должным образом. Поскольку Свет Вселенской Любви проявляется многогранно и разносторонне, точный метод может варьироваться, но он обязательно включает в себя сакрализованную молитву и изображение сопутствующих данной традиции знаков на самом оружии, его рабочей части или рукоятке. Это может быть как цитата из священного текста, так и просто сакрализованный орнамент, руны и т.д. Знаки рекомендуется гравировать – для большей долговечности и надёжности. Нарисованные знаки приходится полностью обновлять практически после каждого боя.

Помните, что серебро усиливает псионическую составляющую – серебряная гравировка или вставка повышает поражающие качества при работе по инферновыродкам, увеличивая наносимый им вред на 1к6.



Оружие, незащищённое должным образом, попадает под воздействие некроинфернального психодеградирующего поля и наносит только половину кубов вреда с округлением их числа вниз.

В случае стрелкового оружия, для получения дополнительного вреда серебряный наконечник должен быть частью каждой пули. Допускается заполнение дробовых патронов рубленой проволокой из технического серебра.

Оружие ближнего боя: священный клинок демоноборца!

Оружие ближнего боя обладает следующими двумя основными характеристиками:

Точность – модификатор навыка ближнего боя. Отрицательное значение усложняет попадание. В лист персонажа лучше сразу записывать сумму: Драка + Точность или Боевые Искусства + Точность.

Повреждения – число кубиков вреда.

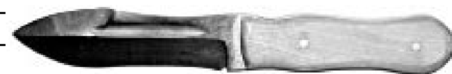
Руки/ноги (+0, 1). Наносят урон в 1 здоровья. Останавливаются любой бронёй. Критический успех наносит 1к6. Характеристика Силы 7 и выше автоматически переводит повреждения в формат 1к6 (2к6 при критическом успехе).

Для мастеров ближнего кулачного или специализированного боя (драка 7 или боевые искусства 7 и выше) – 1к6, 2к6 при критическом успехе, еще +1к6 при силе 7 и выше.

Кухонный нож (-2, 1к6). Именно он, скорей всего, окажется под рукой в тот момент, когда из кухонной раковины вынырнет пронзительно пищащий хитинофаллоид. Впрочем, много толку от него не будет…

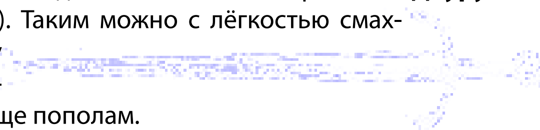
Заточка (-1, 1к6). Самодельное оружие, коротковатое и пригодное только для нанесения колющих ударов, но его легко спрятать и оно достаточно надёжно при умелом обращении.

Боевой нож (+0, 1к6). Надёжный друг умелого бойца, которым при должном умении можно пустить кровавую слизь из гнилостных кишок любого инферногуманоида.



Боевые искусства 7 и выше со специализацией на ножи добавляют 1к6 к повреждениям, 2к6 при критическом успехе, ещё +1 – при силе 7 и выше.

Меч (+1, 2к6). Проверенное оружие предков, с которым они выиграли не одну казалось бы безнадёжную битву против поганых орд. До сих пор остаётся грозным оружием в умелых руках. Также достаточно часто встречается **Двуручный меч** (-1, 3к6). Таким можно с лёгкостью смахнуть голову или перерубить туловище пополам.



Боевые искусства 7 и выше со специализацией на мечи (фехтование) добавляют 1к6 к повреждениям, 2к6 при критическом успехе, ещё +1 – при силе 7 и выше.

Топор (-1, 2к6). Не столь удобен для боя, как меч. Но его неоспоримый плюс в том, что с точки зрения правоохранительных органов топор, даже заляпанный кровью и некрослизью, является не холодным оружием, а рабочим инструментом.

Секира (+0, 2к6) – боевой топор. Оружие подлинного нордического воина или исторического реконструктора. Заметное, тяжелое, но эффективное.



Бензопила (-3, 4к6) – страшное оружие. Неудобное в обращении в боевых условиях, но от этого не менее смертоносное.



Электрошоковые дубинки (для попадания используется навык ближнего боя, точность +0, при попадании жертва делает проверку на Здоровье со сложности 3 кубика или теряет сознание), заряд дубинки – от 5 до 20 разрядов, в зависимости от качества изготовления.

Виброноож (-1, 2к6, броня защищает хуже на 1). Воплощение утерянных и почти забытых технологий колонизировавших праматерики Гондвану и Лавразию проточеловеческих гиперцивилизаций, секреты которого до сих пор доступны при должном умении астрального поиска, вдумчивом чтении точных копий с подлинников зашифрованных сакральных текстов, или недюжинном творческом навыке в деле изобретательства.

Лезвие этого ножа вибрирует с такой частотой, что режет даже металл и расслаивает бронежилеты. В основе технологии лежит рунный резонанс. Для изготовления требуется клинок боевого ножа с выгравированными рунами и должным образом модулированный сакрально вибратор от любого мобильного телефона. Нож проработает 10 минут на помещающемся в рукоятке аккумуляторе от всё того же мобильного телефона.

Вибромеч (+1, 3к6, броня защищает хуже на 1) Аналог виброножа, но больше и смертоноснее. Технология изготовления аналогична виброножу, с поправкой на масштаб лезвия.

Элементы питания от мобильного телефона обеспечивают пять минут работы меча, после этого их надо менять или ставить на зарядку. Возможна сборка внешней батареи питания, размещающейся на поясе. Питание меча осуществляется по пропущенным через рукав проводам. Час работы батарея меча обеспечивает случае в этом.

Рунный посох (+1, 1к6) Окованный прочным железом и покрытый серебряной гравировкой, это тяжёлый посох после проведённых над ним ритуалов сакрализации становится надёжным оружием против нечисти, нанося ей дополнительно 1к6 вреда (бонусы за силу и боевые искусства плюсуются). Грамотно выполненный узор обладает свойствами антенны-усилителя псионических воздействий, упрощая их применение на 1к6.

Посох является эффективным проводником псионических воздействий, и прикосновение им при осуществлении контактного воздействия считается за прикосновение рукой.

Стрелковое оружие

Стоит помнить несколько основных принципов, связанных со стрелковым оружием:

Ни в коем случае нельзя поддаваться на желание испытать на практике свои боевые навыки и «новые игрушки» в том случае, если иных причин для этого нет.

Не используйте грубую силу, человек – создание интеллектуальное. Мясная волна, накатывающаяся на пули – тактика кагалодемоноидов, а не Истинного Человека!

Думайте о согласовании действий. В одиночку против всех не сражаются. Друзья далеко не всегда читают мысли, а если и читают – не всегда успевают соответственно среагировать. Сумятица и хаос под пулями – смертельны.

Применяя взрывчатку – задумывайтесь о последствиях. В поединке человека и гранаты всегда побеждает граната. Неумело брошенная, она опасна и для врагов и для своих, но враги хотя бы ожидают от вас любой неожиданности, и могут успеть подготовиться.

Драться до полной и окончательной победы (сводя¬щейся к полному уничтожению противника) имеет смысл далеко не всегда. Иногда это может оказаться не более чем оправданной жертвой противника, тактическим поражением, предпринятым ради успешного выполнения обходного манёвра и стратегической победы. И не забывайте о том, что убить врага можно и после допроса, а вот допросить труп – затруднительно.

Получившим ранение оправданно думать об укрытии и путях отступления. Будет другой день и другая возможность всех убить. Погибнуть в повседневном бою без серьёзной причины – не самая лучшая идея.

Везде, где это возможно, сокращайте прямой контакт со врагом – стреляйте из укрытий, используйте засады, взрывчатку и снайперское оружие. В случае прямого контакта – осуществляйте огневое подавление, и переходите в наступление после достижения превосходства в огневой мощи, поддерживая друг друга огнём.

Помните, что хранение и применение оружия в условиях тотального контроля инферноидов сопряжено с известными трудностями, не в последнюю очередь – из-за законов, когда-то нацеленных на защиту людей, но с тех пор извращённых инфернокомиссарами галактического Кагала и их послушными марионетками. Тем не менее, без оружия в деле Света обойтись очень сложно и приходится идти на известный риск, связанный с его хранением и скрытной транспортировкой.

Запомните:

Просто. Не. Попадайтесь.

Характеристики огнестрельного оружия.

В своей массе современное стрелковое оружие отличается одно от другого только названием и доступностью, поэтому ниже упомянуто не так уж и много его образцов. Мелкие различия в рамках сюжетно-ориентированной игры несущественны и не отображаются особенностями игровой математики. Впрочем, ввести при желании свой конкретный образец не составит труда, главное – не поддаться на искушение завысить его параметры, что даст игрокам ложную уверенность в своих силах.

Точность: модификатор навыка стрельбы. В лист персонажа рядом с оружием лучше сразу записывать сумму: Стрельба + Точность.

Дальность (эффективная/предельная): точная стрельба вне эффективной дальности сложнее на 1к6. Точная стрельба вне предельной дальности невозможна.

Магазин: количество боекомплекта.

Режимы огня: Расход боекомплекта/наносимые повреждения. В зависимости от режима стрельбы выпускается разное количество пуль. Соответственно их попадание наносит разный вред.

Некоторое оружие может стрелять по площадям, осуществляя **подавление огнём**. Расходуется по 2 пули на метр простреливаемого участка. Автомат, способный выпустить 10 пуль, накроет 5 метров. Повреждения в этом случае записываются непосредственно после повреждения от обычного попадания в соответствующем режиме огня: например, запись 10/12к6/3к6 обозначает, что оружие может стрелять длинными очередями по 10 патронов по одной цели, нанося 12к6 повреждений, или по площади – с 3к6 повреждений каждой цели соответственно. Если несколько стрелков покрывают одну и ту же площадь, каждому из них попасть на 1к6 легче.

При попадании по небронированной цели повреждения от дроби или осколков наносятся особым способом: шестерки в броске на повреждения «взрываются» – то есть надо повторять бросок каждого кубика, на котором выпало 6, продолжая складывать результаты, пока не выпадет цифра, отличная от шести.

ТТ



Тульский Токарева, 7.62х25мм,
Точность 0, дальность 25/50, магазин 8, РО 1/2к6.

Старый и до сих пор ходящий по рукам пистолет, который прослужит ещё не один десяток лет, хотя и обладает рядом конструктивных недостатков.

ПМ (ПММ)

Пистолет Макарова (Модифицированный), 9х18мм.



Точность 0, дальность 15/50, магазин 8 (12 для ПММ), РО 1/2к6, 2/3к6

Отличается сравнительно малым весом и относительно большим боекомплектом. Дёшев, относительно легко доступен, если прижмёт – не так жалко выкинуть.

Дробовой револьвер

Точность +1, дальность 10/25, магазин 6, РО 1/3к6.

Выточенный на токарном станке, этот увесистый самодельный револьвер не может похвастаться большой дальностью стрельбы, но её с лихвой компенсирует высокая убойная сила. Его изготовление требует времени и оборудованной мастерской, но эффект того стоит.

Дробовые патроны можно начинять как дробью, дающей положительный модификатор к попаданию, или цельной бронебойной пулей, так и липкой воспламеняющейся смесью, способной превратить цель в живописный факел. В том случае, если смертельное воздействие недопустимо, патрон можно снарядить резиной, надёжно выбивающей дух из кого угодно.

Бронебойная пуля наносит 2к6 повреждений, но броня действует на 1 уровень хуже. Точность стрельбы пулями +0.

Зажигательный патрон при попадании в цель поджигает ее, нанося 2к6 повреждений в раунд. Правильно приготовленная огнесмесь горит без доступа кислорода в течение пяти раундов. Единственный способ избавиться от нее – как можно быстрее сбросить с себя загоревшуюся одежду.

Резиновые пули наносят всего 1 единицу повреждений, но требуют проверки на Здоровье со сложностью 2к6 (3к6 в случае попадания в голову). При провале цель ошарашена, тупо смотрит в одну точку, пытаясь вдохнуть в грудь остатки воздуха, и теряет контроль над своими действиями до тех пор, пока не пройдет проверку на Здоровье против той же сложности. Попасть по ошарашенной цели на 1к6 легче. Имейте в виду, что практически все кагалоинферноиды не чувствуют боли – против них подобные боеприпасы бесполезны. Используйте резиновые пули, если вам надо остановить простых людей, которые по каким-то причинам встали у вас на пути.

Дробовое ружьё

Знакомая всем охотничья двустволка. Выгодно отличается от большинства стрелкового оружия своей относительной доступностью и сравнительной дешевизной. Выстрел дуплетом в упор разносит на куски практически что угодно.

Точность +0 (+1 для обреза), дальность 50/100 (10/25 для обреза), магазин 2, РО 1/3к6, 2/6к6 (или 2/3к6 по двум рядом стоящим целям).

Отдельно стоит упомянуть его четырёхствольную модификацию, изготовляемую самостоятельно при наличии недюжинного инженерного таланта и достаточного технического просветления. В центре блока из четырёх стволов может закрепляться штык-нож, пригодный для того, чтобы сдерживать противника во время перезарядки оружия.

Перезарядка устройства осуществляется как по одному патрону, так и с помощью собственноручно вырезанной из резины рамки-перезарядника, удерживающей сразу четыре дробовых патрона. Выстрелы производятся по одному, последовательно, или же залпом. В этом случае РО оружия становится 4/9к6 соответственно. Заряженное пиропатронами, ружьё превращается в огнемёт с эффективной дальностью ведения огня 25 метров.

Сайга 12К

Надёжное и мощное оружие для охоты на инфернальных выродков и их дегенеративных пособников, внешне напоминающее знакомый всем истинным Воинам Света Автомат Калашникова. Отличается высокой дальностью стрельбы.

Точность +0, дальность 100/200, магазин 5 (или 8), РО 1/3к6, 2/6к6

АК

Автомат Калашникова, 5.45х39мм



Проверенное временем армейское оружие, которое можно волочить в пыли за танком всю дорогу до полигона, и потом оно всё равно будет стрелять. Очередь на близком расстоянии превращает врага в кровавое месиво. Имеется также укороченная версия – АКСУ, обладающая повышенной компактностью.

Точность +0, дальность 250/400 (100/250 укороченный), магазин 30 (можно использовать магазины на 45 патронов от РПК), РО 1/3к6, 3/6к6, 10/12к6/3к6.

МР-1488



Штурмовое оружие мёртвых солдат третьего Рейха. На земле практически не встречается, изготовляется командами обслуживания «Хаунебу» на астероидной базе.

Точность +0, дальности 80/200, магазин 32, режимы огня 1/2к6, 3/4к6, 8/8к6/2к6. Пистолет-пулемет оснащен съемным глушителем и лазерным целеуказателем.

РПК

Ручной Пулемёт Калашникова

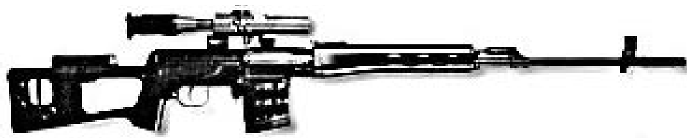
Армейское оружие поддержки уровня пехотного отделения. В нелегальном обращении встречается редко, особо эффективен против наступающих полчищ демонических тварей. Два-три пулеметчика, накрывающие противника перекрестным огнем, способны остановить наступление целой орды инферноидов, утопив бесовских выродков в их собственной некрослизи.

Точность +0, дальность 300/500, магазин 45, РО 1/3к6, 3/6к6, 15/20к6/3к6.



СВД

Снайперская Винтовка Драгунова



Винтовка, уступающая некоторым современным образцам по точности, мощности и дальности, но до сих пор весьма востребованная в войсках. Предназначена для поражения живой и некроинфернальной силы противника с дальнего расстояния. Для контрснайперской работы в современных условиях малопригодна, поскольку при боевом применении с данной задачей требует особых тактических навыков и высокой боевой смекалки.

Прицеливание через оптику в течение одного раунда, помимо упрощения попадания на 1 кубик, также отменяет модификатор за прицельную стрельбу по части тела цели.

Точность +2, дальности 400/700, магазин 10, РО 1/3к6

Граната

Наносит 5к6 вреда при взрыве и ещё по 2к6 разлетающимися осколками. По небронированной цели сама граната и её осколки действуют аналогично дроби – то есть, шестерки в броске на повреждение кидаются еще раз, и результаты продолжают складываться. Радиус взрыва – три метра, все находящиеся там получают полный вред. Радиус разлёта осколков с сохранением эффективной поражающей способности – около 15 метров. Может изготавливаться самостоятельно из обрезка водосточной трубы, взрывчатки и гвоздей, в этом случае снабжается запалом с задержкой на 3-5 секунд.

В условиях противодействия значительному числу врагов может оказаться просто незаменима.

БРОНЯ

Служит для того, чтобы блокировать агрессивные внешние воздействия. Рейтинг брони изменяется от 6 до 2, чем ниже – тем лучше. При атаке все результаты равные рейтингу брони и выше – отбрасываются. Если на кубиках выпало, например 4, 3 и 6 при атаке по броне с РЗ 6, цель теряет 7 единиц Здоровья, при атаке по броне с РЗ 4 – только 3, а при РЗ 3 – не получает вреда вообще.

Бронежилет скрытого ношения. РЗ 6

Выполненный в виде обычной одежды, он, тем не менее, обладает некоторыми шансами отклонить и замедлить даже пулю. Ватник или куртка-косуха предоставляют аналогичную защиту, но значительно более тяжёлые, заметные и неудобные.

Бронежилет стандартный. РЗ 5

Типичное полевое обмундирование солдат большинства армий мира. Надёжно останавливает значительную часть пуль, предоставляя достаточно неплохую защиту.

Бронежилет тяжёлый. РЗ 4

Жёсткий бронежилет с усиливающими вставками. Способен дать неплохие шансы на выживание. К сожалению, затрудняет передвижения – в таком бронежилете нельзя уклоняться. Действия, требующие гибкости, сложнее на 1 кубик.

Защитный орнамент. РЗ 6

Выполненная с соблюдением должных условий надпись-орнамент, вышитая или каким-либо иным образом нанесённая на одежду или латы. Генерирует слабонаправленное телекинетическое пси-воздействие. Способна превратить в пусть и слабую, но броню, даже обычную тельняшку или штаны.

Полноценный аналог мягкого бронежилета скрытого ношения.

Рунный контур

Серебряные рунные таблички, вшитые в одежду, будучи правильно выполнены, повышают защитные свойства одежды. В сочетании с защитным орнаментом, они дают полноценный РЗ 5.

Рунно-орнаментированная торсионно-генерирующая одежда была разработана воинами первоцивилизаций для противостояния выходцам из проведённого на Землю инфернноканала, и до сих пор надёжно служит всем, кто способен соблюсти правильные каноны её создания.

Орихалковолокно

Орихалк – мистический металломинерал, использовавшийся для создания виман – летающих машин первоцивилизаций. Создававшие их перволюди умели изменять материю силой мысли, порождая этот чудесный композит, обладающий непревзойдёнными пси-технологическими свойствами.

Одежда из перестроенного волокна, усиленная рунным контуром и защитным орнаментом обладает РЗ 4

Орихалковая броня

В комплекс орихалковой брони входят обладающие характерным зеленоватым отливом тонкие закалённые бронепластины, скрепляющий жилет из волоконного орихалка и усиливающие их руны и орнамент.

Практически непревзойдённая защита. РЗ 3.

Панцирный голем



Сложное пситехнологическое устройство, настоящее чудо человеческого разума. Закрывающие всё тело пластины синеватого модифицированного орихалка, приводимые в движение сложной внутренней системой искусственных мышц из пластического орихалковолокна позволяют бойцу в таком костюме сравниться по скорости и защищённости с современным танком. По легендам, именно такие костюмы хранятся где-то в горах, запечатанные в тайных схронах провидцами первоцивилизаций для грядущих битв.

Это лучшая защита, о которой только можно мечтать. РЗ 2.

Ведические рецепты: подлинная научная биохимия в помощь носителям света!

Современное состояние популярной биохимии и фармакологии крайне плачевно. Из-за происков пособников Галактического Кагала и Черного Блага улицы современных городов наводнены наркотическими зельями, подчиняющими себе душу человека и обрекающими его исковерканный разум на вечные страдания в демонических грезах. Но никаким зловредным выходкам гнидоинферноидов не затмить собою свет подлинной правды! Истинные ведические рецепты, закодированные в посланиях древних мудрецов и провидцев, несут человеку неугасаемое пламя Вселенского Добра и Любви. Это – знание, способное расширить границы человеческих возможностей во имя единого блага и полной и окончательной победы над силами мрака.

На пути у просвещенного человека, ищущего подлинного ведического знания, стоит множество различных препятствий: антинаучное мракобесие корыстных лжеученых, подсовываемые черными прислужниками некрозла фальшивки-обманки, неверие и непонимание коллег, заблуждения измотанных безнадёжной борьбой с наркотиками сотрудников правоохранительных органов и просто самых обыкновенных людей. Но никакая преграда не должна лишить настоящего воина света уверенности в грядущей победе. Узри же грядущую истину, прикоснись к ней, и пусть она освещает твой путь теплом Безграничной Любви!



Сбитень Ведический Просветляющий

Сбитень Ведический Просветляющий готовится из настоя целебных трав, собранных в новолуние в мае-июне, с добавлением еловых шишек. Для правильного подбора компонент необходимо пройти проверку на Фармакологию со сложность в 3 кубика, провал означает, что придется ждать следующего подходящего момента для сбора целебных трав. Приготовление должно сопровождаться накоплением энергии любви и света, для чего требуется в течение трех дней блюсти пост и читать сакральные молитвы; соприкосновение с некроэнергией зла и смерти требует повторения процедуры с самого начала. В случае, если все сделано правильно, получается ровно одна доза Сбитня Ведического Просветляющего. Изготовление большего количества доз за один раз возможно только в мощном месте силы с хорошей экологической обстановкой и отсутствием разбалансированных торсионных полей.

Употребление сбитня дает человеку на одни сутки возможность **пользоваться всеми дисциплинами Просветления** (как если бы он обладал ими). Если пациент в обычных условиях не обладает Просветлением, его характеристика Просветления считается равной его текущей Уверенности.

Настоящий Посвящённый, уже знакомый с Искрой Вселенского Огня, под действием Сбитня может выбирать, какие ресурсы организма ему использовать – значение Просветления или текущее значение Уверенности.

Будучи естественным аккумулятором энергии Вселенского Добра, Сбитень Ведический Просветляющий может использоваться для излечения душевных ран – одна доза восстанавливает 1к6 единиц Уверенности.

Настойка Серебряная Некроборческая

Настойка Серебряная Некроборческая является естественным оружием человека в борьбе с некроинфернальным гадозлом. Готовится из энергопоглощающих трав, собранных в полнолуние в июне-июле, и настоянных на молоке с опущенным в него серебряным крестиком или серебряной ложкой, генерирующими левонаправленное торсионное поле. Для правильного подбора компонентов необходимо пройти проверку на Фармакологию со сложность в 3 кубика; провал означает, что придется ждать следующего подходящего момента для сбора целебных трав. Приготовление должно сопровождаться накоплением энергии любви и света, для чего требуется в течение трех дней блюсти пост и читать сакральные молитвы; соприкосновение с некроэнергией зла и смерти требует повторения процедуры с самого начала.

Холодное оружие, смоченное Настойкой Серебряной Некроборческой, наносит кагалодемонам сокрушительные раны – **прошедшие сквозь броню повреждения утраиваются**. К сожалению, соприкосновение с некрослизью лишает настойку ее силы; после первого же успешного попадания оружие надо будет снова окунуть в освященную жидкость (предварительно очистив от скверны). Одной дозы Настойки хватает в среднем на три-четыре месяца активного применения.

Кроме этого, мимикрирующие зомбозвероиды при потреблении вовнутрь одной дозы Настойки начинают стремительно дегенерировать, разлагаясь буквально на глазах у изумленных людей. Постарайтесь уберечь женщин и детей от этого жуткого тошнотворного зрелища.

Напиток Бодрящий Микогенный

Напиток Бодрящий Микогенный был знаком еще подлинным нордическим воинам и представляет собой настой мухоморов, собранных в экологически чистом лесу в августе-сентябре. Приготовление настоя должно сопровождаться трехдневным постом, чтением молитв, накоплением положительной энергии и священной ярости к врагам всего Живого. В результате получается ровно одна доза напитка. Изготовление большего количества доз за один раз возможно при условии сохранения на должном уровне естественной популяции мухоморов в регионе; варварское уничтожение грибов отрицательно влияет на баланс торсионных полей и делает невозможным накопление ими положительной мыслеэнергии.

Напиток придает пациенту бодрость и силы, необходимые для борьбы с инфернозлом, мобилизуя скрытые резервы организма. Под действием Напитка герой **не теряет сознание, когда его текущее Здоровье достигнет нуля**, и сражается до последней капли крови. Кроме этого, пациент получает естественную пси-защиту уровня 2 (если не обладает более мощной пси-защитой благодаря какому-либо оберегу), действующую против Бесовской силы. Кагалодемон, оказывающий на него ментальное воздействие, должен пройти проверку на Гнусность со сложностью 2 кубика; при

провале он теряет две единицы Гнусности, и сама попытка бесовского пси-воздействия считается проваленной.

Будьте осторожны! Излишнее безрассудство в бою не приводит ни к чему хорошему, даже если вы используете Напиток Бодрящий Микогенный!

Эликсир Трансцендентальный Индикаторный

Эликсир Трансцендентальный Индикаторный является примером того, что некоторые элементы оккультного знания, при должном научном анализе с точки зрения базовых принципов морально-этической философии Вселенского Добра и Света, могут быть поставлены на службу просветленной науке и борьбе с нашествием инферноидов. Эликсир является химическим индикатором завихрений торсионных полей и может использоваться как в добрых, так и в зловредных целях.

Получение эликсира требуется проводить в изолированной от сильных мыслеэнергетических воздействий среде, вдали от жилых районов. Материальные компоненты зависят от области создания и должны своими естественными токами балансировать естественную ауру данного места – то есть, требуются растения и минералы, как можно сильнее отличающиеся по своей природе и структуре. Производство одной дозы Эликсира занимает неделю.

Для использования Эликсира достаточно довести его до состояния кипения и наблюдать за характером образующегося пара, который будет принимать форму завихрений торсионных полей в данной области. Одной дозы Эликсира хватает на анализ астралосферы на участке площадью порядка шестисот квадратных метров. Анализ дает характеристики данного места с точки зрения накопления положительной и отрицательной мыслеэнергии, наличия астральных ям, астральных паразитов и астральных черных дыр, дает на порядок более точные результаты по сравнению с лозохождением и может применяться даже непрофессионалами.

Снадобье Ведическое Целебное

Для приготовления этого чистого концентрата энергии Жизни необходимы целебные травы, собранные девственницей или девственником в июне-июле в новолуние. Для успешного подбора трав необходимо пройти проверку на Фармакологию со сложностью в 3 кубика или ждать следующего раза. После семи дней очищающего астральное и физическое тело поста, сопровождаемых чтением сакральных молитв, получается ровно одна доза этого дарующего жизнь напитка. Его воздействие на пациента действительно впечатляет: в течение трех-четырех часов после употребления одной дозы человек регенерирует 2к6 единиц Здоровья в условиях стационара (1к6 в том случае, если он при этом продолжает активную борьбу против злодейских прихвостней и кагалодемонов). Тело человека буквально пропитывается жизненной энергией, что позволяет излечить даже тяжелейшие инферноплазматические ожоги. В ходе заживления ран на теле человека остаются шрамы, которые, впрочем, зарубцовываются в течение нескольких дней.

Снадобье Ведическое Целебное также оказывает отпугивающее воздействие на кагалодемонов; они должны пройти проверку на Гнусность со сложностью 2 кубика, чтобы приблизиться к источнику Света Жизни.

Готовое снадобье легко узнать по характерному синеватому свечению.

АРТЕФАКТЫ ПРАЦИВИЛИЗАЦИЙ: СЕКРЕТЫ ТАЙНОГО ЗНАНИЯ НА СЛУЖБЕ ИСТИННОГО СВЕТА ВСЕЛЕНСКОЙ ЛЮБВИ!

Часть наследия древних цивилизаций уже была подробно рассмотрена вместе с оружием и броней. В этот перечень-рубрикатор сведены описания артефактов, не поддающихся столь примитивной классификации, но познаваемых путем глубокого анализа с применением ведических методик проникновения в ноосферу. Помните о том, что декодирование древнего знания в домашних условиях может затянуться на долгие месяцы и годы, и служит священному делу просвещения человечества и борьбы с инфернонекроидным злом. Подвиг познания может быть сопряжен с опасностями – в первую очередь от рук злодейских прихвостней, стремящихся заполучить себе реликты могущественного наследия Древних. Поэтому, обретая знание, старайтесь сохранить его и передать в руки верных товарищей, способных нести людям Свет Вселенского Добра.

Внимание! Описание некоторых артефактов приводится исключительно с ознакомительной целью. Помните: все некромагические технологии – порождение Первородного Зла и ведут к разрушению и дегенерации.

Повязка Руническая Фитофтороидная

Повязка Руническая Фитофтороидная, известная в молодежной среде как «белый хайратник», является технологическим артефактом гиперборейской працивилизации и служит для ускоренного заживления физических и душевных ран. Рунические элементы обеспечивают коррекцию регенерации клеток и нервных окончаний. Облачившись в руническую повязку, раненный герой может продолжать активную борьбу с вторжением киборгодемонов без каких-либо отрицательных последствий неправильного лечения – что бы он ни делал, считается, что герой погружен в условия, эквивалентные хорошо оборудованному госпиталю. Кроме этого, Повязка Руническая Фитофтороидная, надетая на голову, восстанавливает герою одну единицу утраченной Уверенности за час, и полностью избавляет от мигрени и ночных кошмаров.

Человек, подвергшийся исключительно сильному некромагическому воздействию (например, испытавший инфероплазменный ожог второй степени), также может быть излечен при помощи рунической повязки, но запас ее энергии после такого лечения иссякает полностью и не может быть восстановлен из окружающей биосферы штатно предусмотренными способами.

Внимание! Любое соприкосновение с некрослизью немедленно полностью лишает Повязку Руническую Фитофтороидную ее сакральной силы.

Фильтр Пьезохронический Торсионный

Представляет собой специальную насадку, которую можно водрузить на любой источник света соответствующих размеров (лучше всего подходит обычный карманный фонарик). В свете, прошедшем через эту насадку, видны истинные дегенерирующие морды мимикрирующих зомбозвероидов. Таким же образом по характерной исковерканной ауре можно выявить маскирующегося под честного человека серийного убийцу или некромага Галактического Кагала. Также по неизвестным причинам фильтр диагностирует зна-

чительные отклонения неопределенного типа в ауре всех уроженцев Саратова, что может являться признаком наличия в этом городе латентного Места Силы сокрушительной мощи, контроль над которым обеспечит просвещенному человеку значительную поддержку в войне с гнидодемонами.

Примечательно, что Фильтр Пьезохронический Торсионный не может использоваться совместно с какими-либо средствами видеозаписи; складывается впечатление, что создаваемый им эффект фиксируется исключительно сознанием наблюдателей.

Обои Рунические

Специальным образом заряженное изображение в электронном формате, помещенное на дисплей персонального компьютера, ноутбука или миниатюрного переносного электронного устройства. Служит для накопления энергии Вселенской Любви. Создается в ходе трехдневного поста в любом доступном графическом редакторе, при условии регулярного чтения сакральных молитв. Делает компьютер защищенным от проникновения вредоносных программ и вирусов, а также оберегает от электрокинетического воздействия кагалодемонов.

По действию эквивалентны пси-защите уровня 3, направленной против Бесовской силы. Это значит, что при каждой попытке псионического воздействия на электронное устройство кагалодемон обязан пройти проверку на Гнусность со сложностью 3 кубика. При провале он лишается трех единиц Гнусности, более того – сама попытка псионического воздействия считается безуспешной. Если кагалодемон полностью лишается Гнусности, он считается низвергнутым – то есть, фактически, погибшим.

Внимание! Посещение чатов, а также – любых порносайтов мгновенно лишает Обои Рунические какой-либо защитной силы! Настоятельно рекомендуется установить на компьютер программу, блокирующую показ рекламных изображений, дабы избежать случайного соприкосновения порнографической информации с обоями, заряженными драгоценной энергией Вселенской Любви.

Конденсатор Псионический Хризалоидный

Конденсатор Псионический Хризалоидный внешне выглядит как пара металлических шариков диаметром от трех до пяти сантиметров каждый (для изготовления вполне подходят шарики из подшипников соответствующих размеров; проследите, чтобы оба шара удобно помещались в ладони человека, который планирует их использовать). Шарики меньшего размера не обладают достаточной торсионной массой; шарики более крупные, помимо банального неудобства в использовании, будут опасны для самого владельца при отсутствии какого-либо значительного увеличения мощности устройства. Процесс изготовления заключается в семидневном посте, чтении сакральных молитв и накоплении позитивной мыслеэнергии.



Конденсатор, составленный из пары шариков, накапливает энергию Безграничного Добра и позволяет противодействовать попыткам инфернального телепатического воздействия – по действию он эквивалентен пси-защите уровня 3, направленной против Бесовской силы. Это значит, что при каждой попытке ментального воздействия на человека кагалодемон обязан пройти проверку на Гнусность со сложностью 3 кубика. При провале он лишается трех единиц Гнусности, более того – сама попытка ментального воздействия считается безуспешной. Пробитие защитного слоя Добра, генерируемого Конденсатором, мгновенно разряжает последний.

Нейрошунт Югготоимплантированный

Внешне выглядит как татуировка в виде шестиконечной пентаграммы, размещенная на затылке. На самом деле является развитой нейросинаптической киберсистемой, пронизывающей мозг реципиента нитями демонической связи. Позволяет человеку, частично сохраняя контроль над собой, взаимодействовать с инферномагическими технологиями Юггота. Устанавливается отдельным особо отличившимся агентам корпорации «Куруфуто Хай-Тек». Данная технология **строжайше запрещена** к использованию силами Вселенского Добра, поскольку даже краткий мыслительный контакт с технологиями кагалодемонов безжалостно и безвозвратно сокрушает ауру человека. Человек Светоносный с имплантированным нейрошунтом полностью теряет Искру Человечности. По неподтвержденной теории, нейрошунт сам постепенно подчиняет себе реципиента, подавляя его сознание и делая его неуклюжим животным, способным лишь удовлетворять свои самые низменные инстинкты и тем самым накапливая отрицательную мыслеэнергию, необходимую для роста инфернальных нейросинапсов.

Полипоид Симбиотический Регенеративный

Черная технология, почерпнутая корпорацией «Куруфуто Хай-Тек» из обломков захваченного таукитянского НЛО. Полипоид позволяет реципиенту ускоренно регенерировать раны (включая потерянные конечности) за счет накопленной им негативной мыслеэнергии. Продолжительное ношение в своем теле полипоида приводит к психологической и соматической мутации, приводящей дух и тело реципиента в резонирующее дегенеративное состояние. Подопытный попадает в замкнутый круг: чтобы регенерировать, он должен накапливать отрицательную мыслеэнергию, которая наносит его ауре труднозаживающие дробящие повреждения, материальный эффект которых снова побуждает реципиента задействовать механизм регенерации. Как и другие инфернотехнологии, имплантация полипоида **строжайше запрещена** всем людям доброй воли.

Полипоид удваивает Здоровье реципиента, одновременно уполовинивая его Уверенность. Злодейский прихвостень, оснащенный полипоидом, полностью регенерирует все телесные повреждения за два-три часа (в зависимости от фаз Луны, взаимного расположения негативных торсионных полей и некоторых других неизученных факторов).

МАГИЯ И ОККУЛЬТИЗМ – АДОСАТАНОИДНОЕ ЗЛО НЕ ПРОЙДЕТ!

Большинство современных ролевых игр, созданных явными и тайными морально-физическими разложенцами и готосатанистами на кровавые деньги Врага, приучают молодых людей к тому, что магия в ее гадоинферноидных проявлениях является частью обыденной жизни. Игрокам предлагается призывать демонов из глубин Ада, повелевать армиями смердящих живых мертвецов, совершать мерзкие кровавые обряды во славу Темных Богов и многое, многое другое. Полный перечень злодеяний, которые инфернонекроиды пытаются навязать молодежи, сам по себе ужасает.

Но любой Просвещенный Человек знает, что магия и волшебство, будучи проявлениями Абсолютного Зла, не могут служить целям Добра и Справедливости. Авторы АРРРГХЪ! занимают жесткую, бескомпромиссную позицию по отношению к любым проявлениям Тьмы, и заявляют: в нашей Подлинно Светлой Игре, пронизанной Лучом Добра и Вселенской Любви, нет места бесовской магии и антинаучному оккультизму!

Отдельные приспешники Галактического Кагала могут совершать всевозможные богомерзкие ритуалы для претворения в жизнь своих зловредных планов, но долг всяческого Воина Добра заключается в сопротивлении Тьме. Помните о том, что доброй, «белой» магии не бывает – это лишь еще одна жалкая попытка Врага сделать Зло частью повседневности, подчинить людей власти демонов и заключить их невинные души в вечном аду дегенератоидных лабиринтов смерти и разрушения. Просвещенный Человек пользуется только научным знанием, тщательно проверенным с точки зрения его соответствия принципам Гуманизма и Безграничного Добра.

Описывая проведение сатанинских магических ритуалов, Ведущий Сюжета должен всяческими способами подчеркивать их мерзостность и безнравственность. Все они на самом деле используют в качестве материального сырья те или иные физиологические жидкости человека – кровь, лимфу, желчь, мочу, сперму. Все они сопровождаются чтением непотребных текстов под антисоциальную, деградантско-упадническую готопедероидную музыку. Безнравственность телодвижений, совершаемых в оккультном угаре, вообще не заслуживает описания, будучи явным проявлением свальной содомии и гнусным сатанокоитизмом.



ГНУСНАЯ ПАУТИНА ИНФЕРНАЛЬНОЙ ЛЖИ! ДЕМОНИЧЕСКИЕ ПРОИСКИ КАГАЛОЭМИССАРОВ – ПУТИ ОБМАНА!

Помните, для того, чтобы игра была интересной и познавательной, прежде всего, важен именно сюжет, который вы развернёте перед своими игроками, погружая их персонажей в паутину Лжи, Коварства, Мерзости и Извращённого Кровопролития!

Интересный сюжет должен затрагивать рост персонажей, а чтобы заинтересовать игроков – должен сразу же ставить перед ними какую-то проблему. Пусть для начала она будет простой и примитивной – у вас будет время продумать ход сюжета и превратить его во что-то поистине изощрённое. Но не стесняйтесь начать с того, что персонажи стоят перед простым выбором – жить им, или умереть?



Пусть игроки упомянут в биографиях своих персонажей, как произошло так, что они столкнулись со Злом? Дайте злу повод искать их за то, что они просто Слишком Много Знают. И пусть это будет только начало.

Затерянные в городе или на бескрайних просторах страны, лишённые возможности полагаться на кого бы то ни было, кроме самих себя, не имеющие ничего, кроме того, что у них есть… первое испытание будет простым выживанием.

Право стать кем-то надо ещё заслужить. Вырвать зубами и когтями из гнилостных лап Нелюди, разжечь в себе Искру и превратить её в беспощадное оружие! Только так, и никак иначе!

Да, их первым испытанием будет право на жизнь. Окружённые сжимающимся кольцом безжалостных монстров, преданные всеми, на кого они считали возможным положиться, подставленные или объявленные вне закона в подконтрольных Тьме средствах массовой информации, пусть они ищут тот свет, что сокрыт в них самих. Если они достаточно сильны – они найдут его, а не погибнут в очередной бессмысленной перестрелке.

Но даже в самой беспросветной тьме должна быть ниточка Света. Что-то, что может привести их к постижению Правды. Пусть не всей. Пусть только малой её части. Но это должно быть что-то, на что они способны положиться. Что-то, что ведёт их вперёд и придаёт смысл их борьбе. Пусть потом окажется, что достижение этой цели лишь ставит перед ними новые задачи – не страшно. Главное – чтобы даже погрязнув в бесконечных боях они знали, что уничтожение бесконечно возрождающейся нечисти – не цель, а лишь досадная помеха на пути к ней.

И главное – не стесняйтесь смертей в игре. Все совершают ошибки, но не все так глупы или добры, чтобы их прощать. Если кто-то погибает – пусть он погибнет. Это научит людей задумываться о своих поступках и их последствиях, а такое всегда способствует Выживанию!

СТАНЬ ЛУЧШЕ! ОБРЕТИ СИЛЫ ДЛЯ БОРЬБЫ С ТЬМОЙ!

Каждый просвещенный человек знает, что борьба со Злом не просто делает мир чище и светлее. Все, что нас не убивает, делает нас сильнее. Противостояние Абсолютной Тьме закаляет тело и разум человека. Борец с гнусногадоидными происками Предателей Человечества должен быть готов к любым новым испытаниям, и для этого он должен рационально распорядиться тем опытом, который он получил в ходе достижения очередной Победы над Абсолютным Злом.

Как и многие другие жизненно важные компоненты матричнокодирующего микроэгрегора, Опыт имеет числовое выражение. За одну игру герой получает от одной до пяти единиц Опыта, в зависимости от его честности, смекалки и результативности в борьбе с инфернонекроидными гнидосатаноидами. Если персонаж трусливо пытался избегать опасности и не внес своего вклада в дело борьбы с происками Сил Тьмы, он вообще не получает Опыта. Таким людям не место в рядах борцов со злом!

Чтобы вселить в игроков больше праведной злобы к Врагу, Ведущий Сюжета должен постараться сделать так, чтобы такие, пусть даже и добрые и хорошие, но трусливые и бездеятельные «герои» погибли страшной смертью от рук прихвостней Галактического Кагала. Тех же, кто пошел на сделку с совестью и решил войти в ряды слуг Зла, Ведущий Сюжета должен морально унизить, после чего сделать его жертвой своих же новых «друзей» – например, подвергнув зомбированию путем внедрения телепатопроводящего слизня.

Для того, чтобы повысить значение какой-нибудь из Характеристик героя, игрок должен потратить Опыт в количестве, равном следующему значению Характеристики. Например, чтобы поднять Стрельбу с 7 до 8, требуется 8 единиц Опыта. Чтобы поднять Ловкость с 6 до 8, ее предварительно нужно поднять до 7 – за 7 единиц Опыта, после чего до 8 – за 8 единиц Опыта. Приобретение Характеристик, которых у героя не было, осуществляется абсолютно аналогичным образом – сначала необходимо поднять ее до уровня 1 за 1 очко Опыта, и так далее. При развитии героя действуют обычные правила по специализациям: без специализации Характеристики не могут превышать значения 12, в рамках выбранной специализации – до 17.

Повышение Характеристик должно быть каким-то образом обосновано в рамках Сюжета и может потребовать определенного времени. Не следует забывать о том, что экстремальные условия способствуют раскрытию самых разных способностей и внутренних резервов Человека, поэтому если персонажи активно борются со Злом, они могут повышать Характеристики за Опыт даже непосредственно в ходе сюжета в тот момент, когда от них требуется совершить проверку на ту или иную свою способность.




АРРРГХЪ!!!
ЮГГОТ.
МЕРЗКИЙ МИР
РАЗЛАГАЮЩЕЙСЯ СЛИЗИ
И ГНИЮЩИХ ТРУПОВ.
МИР, СТОЯЩИЙ ЗА ВСЕМИ ГОВНОКНИГАМИ
ПРОДАЖНОГО ПСЕВДОРОЛЕВИЗМА.
ЕГО ПРОИСКАМ ПРИШЁЛ КОНЕЦ!
ПЕРЕД ВАМИ - ПЕРВАЯ!
ИСТИННОРУССКАЯ!!
РОЛЕВАЯ!!!
ИГРА!!!
АРРРГХЪ!
УБЕЙ ВРАГА ИЗ ДРОБОВИКА НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!